最新ゲームをレビュー付きで大紹介するぞっ!

1997
10-10

1997年10月10日発行　毎週金曜日発売　第1巻第26号通巻26号　1997年8月1日第三種郵便物認可

Weekly tvGamer
週刊テレビゲーマー
ENTERTAINMENT GAME MAGAZINE

特別定価 230yen



●今週発売されるゲームはこれだ!

ウイニングポスト2 ファイナル'97
ボイスファンタジア
大航海時代外伝
ラグナキュール
ファイナルドゥーム
全国制服美少女グランプリ ファインドラブ
御意見無用
毛利元就～誓いの三矢～
サムライスピリッツ天草降臨
きゃんきゃんバニー・エクストラ
サイキックフォースパズル大戦
パチスロ完全攻略～クランキープロ～
オーバードライビン スカイラインメモリアル

前田愛
●撮影/齋藤清貴

発売直前、直後のゲーム情報満載
パワーアップ。新装刊!!

スーパーロボット大戦F
総力大特集
絶対役に立つ中盤14面までの完全攻略&マジンガーZからイデオンまで70年代スーパーロボット講座

▶これがおもしろい! 今週の超プッシュ

フロントミッション セカンド
実況ワールドサッカー3
FORMULA1 97

緊急速報! ゼノギアス/アストロノーカ/ツインビーRPG


一人いるとたすかりますね。
ステハニー★林からのお★知★ら★せ
スペシャル
ぶ〜。今回はプレイステーション・クラブからの
ホットなお知らせでございます。
とっておきの情報は4つ。
1 「プレイステーション・クラブ フェスティバル'97」の開催が決定したのよ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜ん。
開催地は札幌、東京、名古屋、大阪、福岡の全国5ヶ所。時期は11月から12月。この冬からザクザク登場する話題の新作ソフトが誰よりも早く体験できるイベントなのよ。会員の皆さんへの特典山盛り。しかも入場料はタダ。楽しいぞ。入場方法とか詳細はまだナイショ。次号の月報でお知らせしますぅ。
2 プレプレvol.9は X'masプレゼントスペシャルCD-ROMがついて2枚組！
なんと、12月発行予定のプレプレvol.9には約1,000タイトルの情報が入ったCD-ROM版総合カタログがついてくる！ハッキリ言って役に立ちます。でもうれしいからといって1,000タイトル全部買うと破産しちゃうぞ！
3 プレプレが年6回発行に！
これまで年4回の発行だったプレプレが、'98年2月から年6回の隔月発行になります！入れたい情報があまりに多くなってきたので年4回じゃ足りなくなったのね。プレプレつくってる人たちも「また徹夜が増えるじゃないかぁ」と言いながら涙ながらに喜んでます。
4 入金手続がさらに便利に！
これまでの「銀行か郵便局」だった年会費の入金窓口が、この9月から「郵便局かコンビニ」に変更されました。ちょっと出かけたついでに入金、てな感じで便利、便利。
＊「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲームの情報が誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、話題のソフトの体験デモ、ムービーデモが見られるという特権つき。しかも人気ソフトの最強データが手には入ったりもするよ。ちなみにプレイステーション・クラブでは「プレプレ」発行だけでなく、会員だけの企画もバシバシやってます。年会費は5,800円。こりゃ、入らないとソンしますぜ、だんな。
＊上の情報に関するお問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局までね。
TEL:03−3266−7830（10:00〜17:00、土、日、祝日は休業）
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
竜に変身するとめちゃくちゃ強くなるよ。
ブレス オブ ファイアⅢ
RPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）カプコン
風に乗って空を漂ういい気持ちゲーム。
風のノータム
レジャーシミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アートディンク
腹の底にズドンと来る迫力の格闘！
FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE
スポーツ・格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）エクシング
選ぶキャラによって全然違う走りになるぞ。
ポルシェチャレンジ
レースゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
心ゆくまでバイオをしゃぶり尽くそう。
バイオ ハザード ディレクターズカット
サバイバルホラー
標準価格4,800円（税抜）CD2枚組
絶賛発売中
（株）カプコン
友達と対戦バトルもできるRPGだ。
ラグナキュール
RPG・メモリーカード・バトル・システム
標準価格5,800円（税抜）
10月2日発売予定
（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント
フツーじゃない。ちょっとやばめのRPG。
リンダキューブ アゲイン
サイコスリラー＋ハンティングRPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
PlayStation TM
絶賛発売中
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
© CAPCOM CO., LTD. 1996,1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 by Artdink © Sony Computer Entertainment Inc. under license from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics, Ltd. © 1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publishing Limited) 1997 All Rights Reseaved. All rights in the Porsche name are licensed by and reserved to Porsche Aktiengesellschaft. Porsche and the Porsche crest are registered trademarks of Porsche AG. ©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 Sony Music Entertainment(Japan) Inc. ©XING 1997/DAFT 協力:正道会館 マークス 日本トータルシステムデザイン
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


PlayStation
プレイ! PlayStation '97
第5回
火をふくぜ!
ブレス オブ ファイアⅢと
桑にゃん
こんなとき、ドラゴンの末裔が
—この撮影の後、お肉持って帰りましたよね、林さん。
林「予期せぬ攻撃。しかしひるまない。あなたもその日ズル休みして海に行ってたじゃない。会社に知れると・・・」
—よし、この話はやめ。
林「やめ」
—そういえば『ブレス オブ ファイア Ⅲ』のカプコンから林さんあてに手紙が来てましたよ。
林「ラブレターね」
—なんで?
林「読んでみて」
—「こんにちは桑元です。突然やねんけど『ブレスⅢ』の主人公の名前はリュウっちゅうねん。竜に変身するからやで。ちなみにサブキャラの名前がトラさんで虎に変身するとか、近所に住んでる熊五郎さんがここぞというときに熊に変身するなんて話はないで」だって。
林「複雑な愛の表現ね」
—「ズブロ火山に登場するモンスター『ラーバビースト』は炎属性のモンスターやで。炎系の攻撃を加えたらツヨなるから、そうやってから倒すと経験値がたくさんもらえるで。それから『釣りモード』の時、ボタンを連打したら仕掛けを遠くまで飛ばせるねん。ワシなんかあまりに連打しすぎて魚を釣るつもりがタコができてしもうたんや。はっはっは。ほな、さいなら」終わり。
林「シャイね。桑にゃん」
—なんで?
林「他に何か書いてない?」
—「追伸。途中で登場する『ヌイグルミ』が動かへんのは、何を隠そうぬいぐるみやからや」何これ?
林「わかりました。高浜君とは別れます」
—・・・まあいいや。で、他に林さんが知ってる『ブレスⅢ』の情報は無いんですか?
林「似たところでプレイステーション・クラブ・フェスティバルの話があるわ」
—似てない。
林「ユーザーの皆さんに、この冬からジャンジャン出てくる新作ソフトを存分に楽しんでもらおーってイベントなのよ。実際に遊べる試遊台はなんと300台以上。全国5ヶ所で11月から12月にかけて開催します。誰よりも早く新作ソフトに触れるチャンス。入場料タダだし、こりゃ行かなきゃソンでしょ。
—ソンです。じゃあ話を戻しましょう。
林「戻しましょう。『グランツーリスモ』についてね」
—違う。
林「あれは凄いわよ。もうグラフィックから動きからシステムから何もかも凄いわけよ。実際のメーカーのクルマが出てるしね。クルマのテカリとか質感までこだわりまくった1本。この先一番メジャーなレースゲームになるわね。11月発売。こりゃ買わなきゃソンでしょ」
—ソンです。
ちなみに『ブレス オブ ファイア Ⅲ』は大人気RPGシリーズの第3弾。ドラマティックなストーリーや派手な魔法、好評の『釣り』をはじめサブゲームも満載で存分に楽しめるぞ。SCEと桑にゃんイチ押しの1本。買うてな。
☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830(10:00~17:00、土・日・祝日は休業)
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ! ——→ GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。



対戦型
1人でも遊べます
GAME BOY
ポケットの中のワンダーランド!
あの絶滅したはずの恐竜たちが今、
キミのゲームボーイでよみがえる…。
ディノブリーダー
好評発売中
定価 4,800円（税別）
©DIGITAL KIDS
ライオン×クジラ=？どんな動物ができるのか、
それは誰にもわからない…。
あにまるぶりーだー
10月 発売予定
定価 4,800円（税別）
新しいライバルがやって来た。
あの熱い戦いが再びゲームボーイで始まる…。
ミニ4ボーイII
9月 発売予定
定価 4,800円（税別）
©J・WING
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
株式会社J・ウィング
〒115 東京都北区赤羽1-60-1 グランデール202



Weekly tvGamer 週刊テレビゲーマー
ENTERTAINMENT GAME MAGAZINE

Contents.10.10 1997 Vol 26




ell!!

前田 愛
Ai Maeda

撮影 齋藤清貴
Photograph Kiyotaka Saito



Baby Come Here
ベイビーカムヒア!!

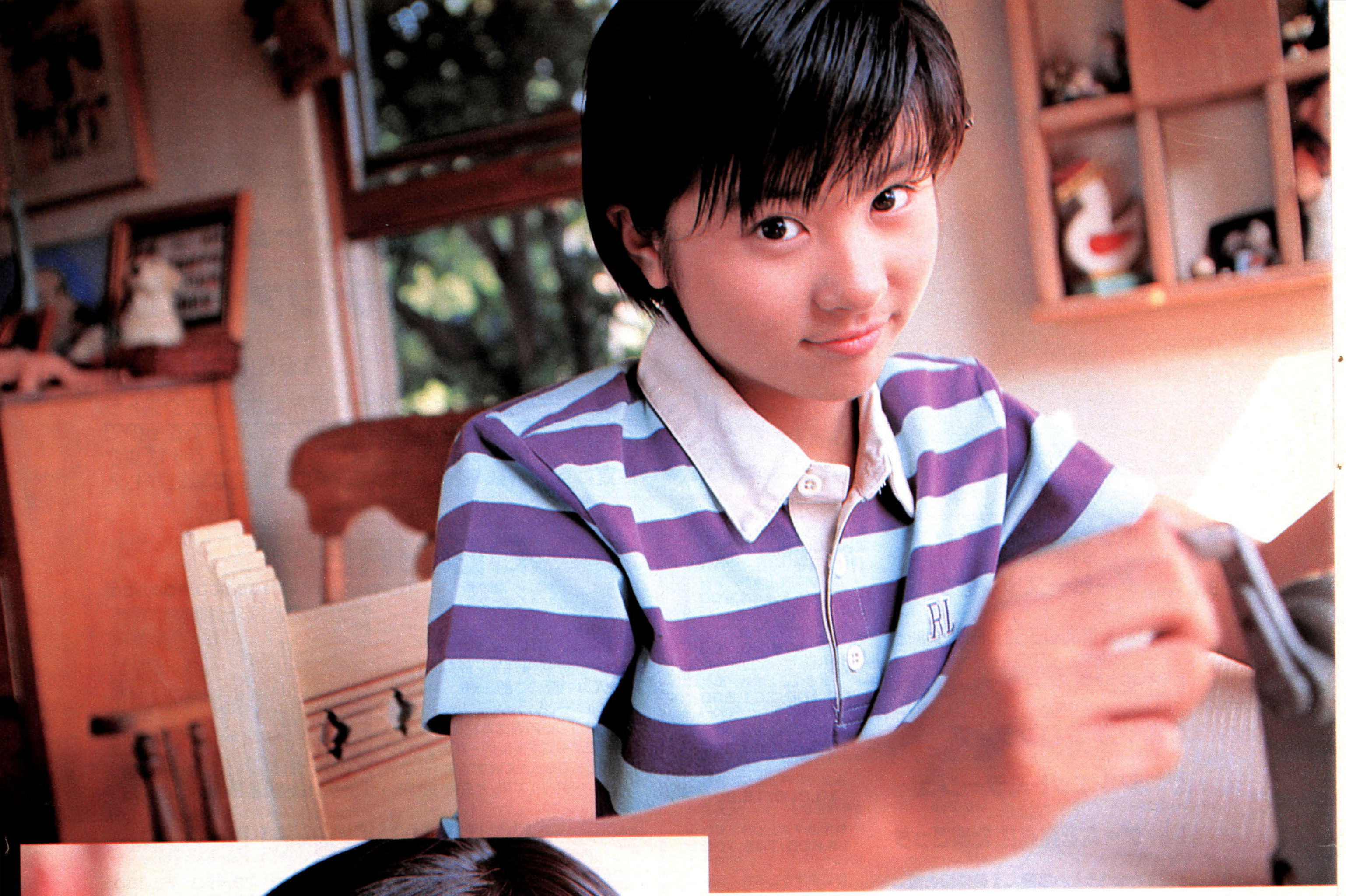


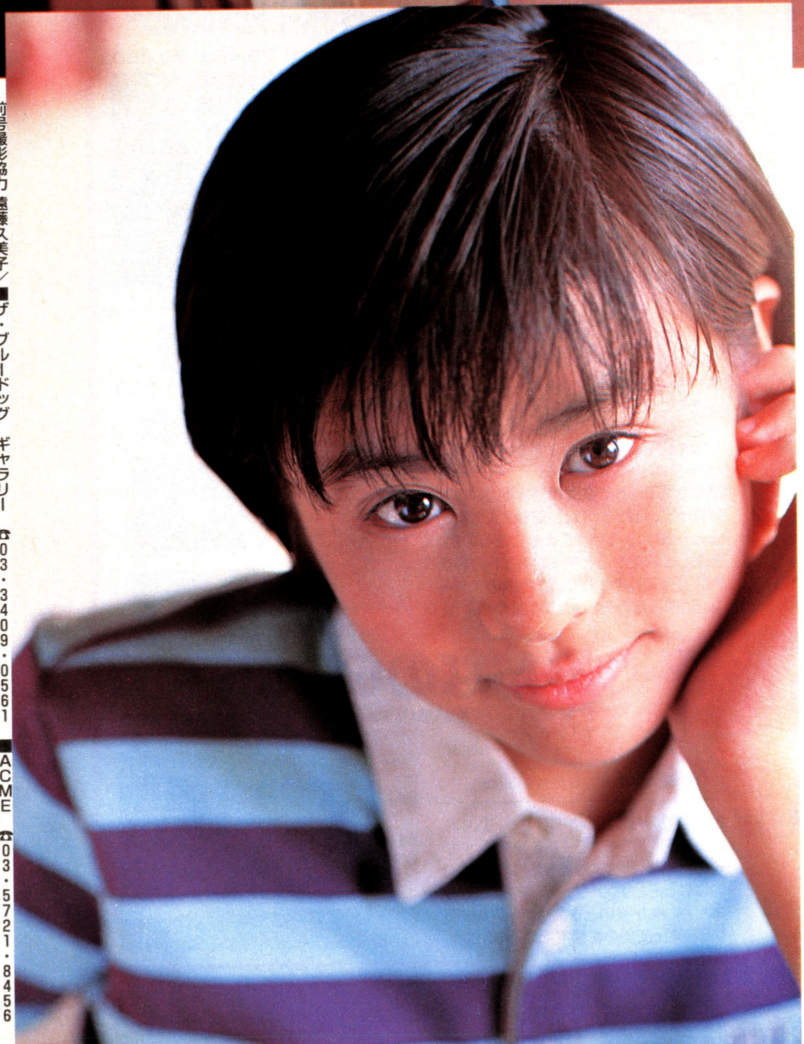












Profile

1983年10月4日生まれ
血液型B型
身長154.5cm B75 W58 H79.5
靴のサイズ　24.5
趣味：ローラーブレード、ピアノ
特技：水泳
★CX系『あっぱれさんま大先生』でブレイク。ちまたを騒がすチャイドル軍団のトップを走る愛ちゃん。★10月には『はみだし刑事Ⅱ』がテレビ朝日系でオンエア。大好評だった前作の続きがもう見られるなんてサイコーだね。愛ちゃんふりーくは要チェック。★妹の前田亜希ちゃんとの"競演"も嬉しい写真集『1311』もワニブックスから絶賛発売中。1998年カレンダーも発売されるのでこれも要チェックだな。
★レターの宛先は
〒105 東京都港区南青山1-1-1
新青山ビルB2-228　グランパパプロダクション　TVG係まで

Staff

スタイリング　大川祐子
ヘア&メイク　佐藤　寛

衣装協力

■SUPER LOVERS
☎03·5454·7001
■CHUCK CHAQET CHIKIT
☎03·3770·8328
■FORUM
☎03·3461·6321

前号撮影協力　遠藤久美子／■ザ・ブルードッグ　ギャラリー　☎03・3409・0561　■ACME　☎03・5721・8456

THIS WEEK VALUE RANKING



今週から誌面一新、気分も新たに生まれ変わったランキング。ますますの内容充実をお約束するのだ。初登場のゲームが多かった今週、トップはやっぱり……。

週間総合ゲームランキング

1 NEW ブレス オブ ファイアIII

前回ー　前々回ー　プレイステーション
カプコン　ロールプレイング
9月11日発売　5800円

推定週間売上本数／累計 **155,500**/155,500

戦闘中、すばやいキャラクターにのみ発生するエクストラターン。敵より多くのアクションを起こすことができるので戦闘がかなり有利になるぞ。装備の重さによってすばやさは変わるから軽い装備で戦ってみるのも重要な戦略かも？

2 NEW DESIRE

前回ー　前々回ー
セガサターン
イマディオ
アドベンチャー
9月11日発売　6800円

推定週間売上本数／累計 **109,900/109,900**



「皆さんありがとうございます。一見するとギャルゲーというイメージがあるかとは思いますが、内容は本格的アドベンチャーですのでギャルゲーが苦手な方にも楽しんでもらえるはずです。『EVE』もよろしく(笑)」イマディオ広報・掘切氏

3 NEW FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~

前回ー　前々回ー
プレイステーション
エクシングエンタテイメント
アクション
9月11日発売　5800円

推定週間売上本数／累計 **79,400/ 79,400**



選手を選択するとき○ボタンではなく、スタートボタンで選択してみよう。すると普段とは違うコスチュームを着た選手でプレイすることができるのだ。もちろん全ての選手に有効。特にスタン・ザ・マンのコスチュームは必見なのだ。

4 実況パワフルプロ野球'97開幕版

前回1　前々回1
プレイステーション
コナミ
スポーツ
8月28日発売　5800円

推定週間売上本数／累計 **67,800/271,200**



サクセスモードで彼女ができるのはみんな知っているだろうけど、実は2人の女の子と一度につきあうこともできるのだ。ただしこれをやるとチームメイトの評価が下がってしまうので、試合中のエラーなどが多くなるぞ。ふたまたはやめよう。

5 みんなのGOLF

前回2　前々回4
プレイステーション
ソニー・コンピュータエンタテインメント
スポーツ
7月17日発売　4800円

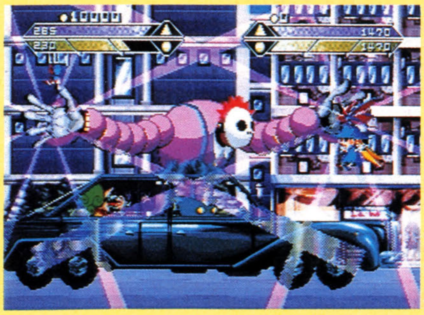
推定週間売上本数／累計 **50,300/662,200**



ピンまでの残り距離が60ヤード以内になったらアプローチモードを使おう。パワーの計算がしやすくなるうえ、スピンも強力になるぞ。サンドウェッジを使うのが基本だが、風が強いときにはアイアンで低い球を打って風の影響を抑えるのがコツ。

順位	前回／前々回	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	推定週間売上本数／累計	発売日	価格
6	前回3 前々回3	ポケットモンスター	ゲームボーイ	任天堂	ロールプレイング	45,300/2,732,000	'96年2月22日発売	3900円
7	前回5 前々回6	ダービースタリオン	プレイステーション	アスキー	シミュレーション	22,200/ 1,444,200	7月17日発売	6800円
8	前回4 前々回2	COOL BOARDERS2 Killing Session	プレイステーション	ウェップシステム	スポーツ	21,300/96,100	8月28日発売	5800円
9	前回6 前々回9	モンスターファーム	プレイステーション	テクモ	シミュレーション	20,400/301,500	7月24日発売	5800円
10	前回8 前々回11	サガ フロンティア	プレイステーション	スクウェア	ロールプレイング	16,300/896,600	7月11日発売	6800円
11 NEW	前回ー 前々回ー	シルエットミラージュ	セガサターン	トレジャー	アクション	15,200/15,200	9月11日発売	5800円
12	前回15 前々回7	ゲームで発見!! たまごっち	ゲームボーイ	バンダイ	シミュレーション	14,600/745,700	6月28日発売	4500円
13 NEW	前回ー 前々回ー	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～	プレイステーション	テイチク	シミュレーション	14,500/14,500	9月11日発売	5800円
14	前回7 前々回5	ドラゴンボール FINAL BOUT	プレイステーション	バンダイ	アクション	13,700/159,500	8月21日発売	5800円
15	前回10 前々回ー	DX人生ゲームII	プレイステーション	タカラ	ボードゲーム	12,200/104,600	7月24日発売	5800円
16 NEW	前回ー 前々回ー	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	プレイステーション	光栄	シミュレーション	10,900/10,900	9月11日発売	9800円
17	前回11 前々回12	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	ニンテンドウ64	コナミ	アクション	10,600/136,200	8月7日発売	7900円
18	前回9 前々回16	ファイナルファンタジータクティクス	プレイステーション	スクウェア	シミュレーションロールプレイング	10,200/1,148,700	6月20日発売	6800円
19 NEW	前回ー 前々回ー	森高千里「渡良瀬橋/ララサンシャイン」	セガサターン	セガ/オラシオン	その他	10,100/10,100	9月11日発売	6800円
20	前回12 前々回14	ゴールデンアイ007	ニンテンドウ64	任天堂	アドベンチャー	7, 600/48,800	8月23日発売	6800円

今週の初登場ゲーム



実は「しゃがむ動作」がけっこう役に立つのだ。バイクの敵、クピトの攻撃はしゃがんでいるだけで当たらないし、敵の2足歩行ロボ、アルターもふみつける攻撃ができなくなるぞ。

シルエットミラージュ

セガサターン　トレジャー　アクション　9月11日発売　5800円

※テレビゲーマー調べ　調査期間9月8日～9月14日

セガサターン

1 DESIRE



前回ー 前々回ー
イマディオ
アドベンチャー
9月11日発売
6800円
NEW
■推定週間売上本数 109,900

『DESIRE』の初登場1位は見ればわかる。だけど注目はその数。なにしろ2位に7倍以上の差をつけているから驚き。1週目でこれだけの数がでたのはセガサターンではひさしぶり?

順位	前回/前々回	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	推定週間売上本数
2	前回ー 前々回ー NEW	シルエットミラージュ	トレジャー	アクション	9月11日発売	5800円	15,200
3	前回ー 前々回ー NEW	森高千里「渡良瀬橋/ララサンシャイン」	セガ/オラシオン	その他	9月11日発売	6800円	10,100
4	前回ー 前々回ー NEW	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	光栄	シミュレーション	9月11日発売	9800円	4,900
5	前回3 前々回2	黒の断章	OZクラブ	アドベンチャー	8月8日発売	6300円	4,700
6	前回2 前々回3	バイオ ハザード	カプコン	アドベンチャー	7月25日発売	4800円	4,200
7	前回1 前々回1	VIRUS	ハドソン	アドベンチャー	8月22日発売	6800円	4,100
8	前回6 前々回8	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	アクション	8月8日発売	5800円	3,000
9	前回ー 前々回5	ロックマンX4	カプコン	アクション	8月1日発売	5800円	2,800
10	前回4 前々回6	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランド大レースの巻	バンダイ	シミュレーション	8月29日発売	6800円	2,700

※テレビゲーマー調べ 調査期間9月8日〜9月14日

プレイステーション

1 ブレス オブ ファイアⅢ



前回ー 前々回ー
カプコン
ロールプレイング
9月11日発売
5800円
NEW
■推定週間売上本数 155,500

全体を眺めると今週、スポーツ関連の比率が高いことに気付く。一般層に強いプレイステーションの面目躍如といった感じ。買ってるのはもう「ゲームが好き」な人たちだけじゃないのだ。

順位	前回/前々回	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	推定週間売上本数
2	前回ー 前々回ー NEW	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~	エクシングエンタテイメント	アクション	9月11日発売	5800円	79,400
3	前回1 前々回1	実況パワフルプロ野球'97開幕版	コナミ	スポーツ	8月28日発売	5800円	67,800
4	前回2 前々回3	みんなのGOLF	ソニー・コンピュータエンタテインメント	スポーツ	7月17日発売	4800円	50,300
5	前回4 前々回5	ダービースタリオン	アスキー	シミュレーション	7月17日発売	6800円	22,200
6	前回3 前々回2	COOL BOARDERS2 Killing Session	ウェップシステム	スポーツ	8月28日発売	5800円	21,300
7	前回5 前々回6	モンスターファーム	テクモ	シミュレーション	7月24日発売	5800円	20,400
8	前回7 前々回8	サガ フロンティア	スクウェア	シミュレーションロールプレイング	7月11日発売	6800円	16,300
9	前回ー 前々回ー NEW	ウキウキ釣り天国〜人魚伝説の謎〜	テイチク	シミュレーション	9月11日発売	5800円	14,500
10	前回6 前々回4	ドラゴンボール FINAL BOUT	バンダイ	アクション	8月21日発売	5800円	13,700

※テレビゲーマー調べ 調査期間9月8日〜9月14日

ニンテンドウ64

1 がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜



前回1 前々回1
コナミ
アクション
8月7日発売
7900円
■推定週間売上本数 10,600

先週から大きな変動はなく、相変わらず『がんばれゴエモン』がトップ。この安定の原因はリリースの少なさだけでなく低年齢層に人気のあるハードだけに口コミ評価がより大きく影響してることも考えられるかも。

順位	前回/前々回	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	推定週間売上本数
2	前回2 前々回2	ゴールデンアイ007	任天堂	アドベンチャー	8月23日発売	6800円	7,600
3	前回5 前々回4	スーパーマリオ64 振動パック対応バージョン	任天堂	アクション	7月18日発売	6800円	3,400
4	前回4 前々回3	パワーリーグ64	ハドソン	スポーツ	8月8日発売	6980円	2,800
5	前回3 前々回ー	Jリーグダイナマイトサッカー	イマジニア	スポーツ	9月5日発売	7500円	2,600

※テレビゲーマー調べ 調査期間9月8日〜9月14日

その他

1 ポケットモンスター



前回ー 前々回ー
ゲームボーイ
任天堂
ロールプレイング
'96年2月22日発売
3900円
■推定週間売上本数 45,300

今週からはじまったこのランキング。やはりトップは『ポケットモンスター』。この先まだまだトップ死守は続くんだろうけど、これはもしかして『2』の発売まで続くのかな? そしたら前代未聞の快挙だよね。

順位	前回/前々回	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	発売日	価格	推定週間売上本数
2	前回ー 前々回ー	ゲームで発見!! たまごっち	ゲームボーイ	バンダイ	シミュレーション	6月27日発売	4500円	14,600
3	前回ー 前々回ー	実戦パチスロ必勝法! TWIN vol.2	スーパーファミコン	サミー	その他	9月12日発売	5980円	6,200
4	前回ー 前々回ー	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	スーパーファミコン	任天堂	アクション	'96年11月23日発売	6800円	3,100
5	前回ー 前々回ー	ディノブリーダー	ゲームボーイ	J・ウィング	シミュレーション	8月22日発売	4800円	3,000

※テレビゲーマー調べ 調査期間9月8日〜9月14日

発売が待ち遠しいゲームランキング



1 バイオ ハザード2

'98年1月発売

■前回1 前々回3 プレイステーション カプコン
アドベンチャー 価格未定
■ポイント数／累計 1,180/21,654pts

『バイオハザード2』が今週もトップ。体験版をプレイした人ならもう知っているだろうけど『2』の舞台になるのは前作でもおなじみのラクーン市。市内全域へと舞台は広がり、より広大なエリアでゾンビに追いかけられる。楽しみ。

2 ドラゴンクエストVII

発売日未定

前回3 前々回4 プレイステーション エニックス
ロールプレイング 価格未定
■ポイント数／累計 1,145/19,851pts



3 ポケットモンスター2

'97年秋発売

前回2 前々回1 ゲームボーイ 任天堂
ロールプレイング 価格未定
■ポイント数／累計 525/20,351pts



4	Jリーグプロサッカーチームをつくろう!2	11月20日発売	前回6	前々回ー	セガサターン	セガ	シミュレーション	5800円	ポイント数／累計 436/5,132pts
5	ゼルダの伝説64	'97年12月発売	前回9	前々回7	ニンテンドウ64	任天堂	アクションロールプレイング	価格未定	ポイント数／累計 410/5,476pts
6	パラサイト・イヴ	'97年冬発売	前回5	前々回15	プレイステーション	スクウェア	ロールプレイング	価格未定	ポイント数／累計 366/4,354pts
7	電車でGO!	'97年12月発売	前回14	前々回ー	プレイステーション	タイトー	シミュレーション	5800円	ポイント数／累計 241/1,280pts
8	グランディア	'97年発売	前回ー	前々回6	セガサターン	ゲームアーツ	ロールプレイング	価格未定	ポイント数／累計 233/3,809pts
9	鉄拳3	発売日未定	前回15	前々回ー	プレイステーション	ナムコ	アクション	価格未定	ポイント数／累計 207/3,014pts
10	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	'98年新春発売	前回8	前々回ー	セガサターン	セガ	アドベンチャー	価格未定	ポイント数／累計 199/1,718pts
11	チョコボの不思議なダンジョン	'97年冬発売	前回10	前々回ー	プレイステーション	スクウェア	ロールプレイング	価格未定	ポイント数／累計 191/563pts
12	街	10月30日発売	前回12	前々回ー	セガサターン	チュンソフト	アドベンチャー	5800円	ポイント数／累計 180/3,485pts
13	ときめきメモリアル2(仮称)	発売日未定	前回ー	前々回ー	プレイステーション	コナミ	シミュレーション	価格未定	ポイント数／累計 166/2,545pts
14	F-ZERO64	発売日未定	前回ー	前々回ー	ニンテンドウ64	任天堂	レース	価格未定	ポイント数／累計 138/1,292pts
15	プロ野球チームもつくろう!	'97年発売	前回ー	前々回ー	セガサターン	セガ	スポーツ	価格未定	ポイント数／累計 136/361pts

※テレビゲーマー調べ 調査期間9月8日～9月14日

実売価格

1	B線上のアリス～ALICE on Borderlines～	プレイステーション	講談社	9月18日発売	メーカー希望小売価格／実売価格(平均) 6800円/6313円
2	DARK SEED II	プレイステーション	ビー・ファクトリー	9月18日発売	メーカー希望小売価格／実売価格(平均) 5800円/5367円
3	ストリートファイターコレクション	セガサターン	カプコン	9月19日発売	メーカー希望小売価格／実売価格(平均) 5800円/5390円
4	My Dream～On Air が待てなくて～	セガサターン	日本クリエイト	9月18日発売	メーカー希望小売価格／実売価格(平均) 6800円/5958円
5	実況ワールドサッカー3	ニンテンドウ64	コナミ	9月18日発売	メーカー希望小売価格／実売価格(平均) 7500円/6903円

※テレビゲーマー調べ 9月19日調査

コンビニランキング

1	NEW 前回ー 前々回ー	ブレス オブ ファイアIII	プレイステーション	カプコン	ロールプレイング	9月11日発売	5800円	ポイント数／累計 7,886/ 7,886pts
2	NEW 前回ー 前々回ー	FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE～	プレイステーション	エクシングエンタテイメント	アクション	9月11日発売	5800円	ポイント数／累計 3,819/ 3,819pts
3	前回1 前々回3	みんなのGOLF	プレイステーション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	スポーツ	7月17日発売	4800円	ポイント数／累計 2,148/ 32,805pts
4	前回2 前々回1	COOL BOARDERS2 Killing Session	プレイステーション	ウェップシステム	スポーツ	8月28日発売	5800円	ポイント数／累計 1,464/ 6,951pts
5	前回4 前々回5	モンスターファーム	プレイステーション	テクモ	シミュレーション	7月24日発売	5800円	ポイント数／累計 1,219/ 20,392pts
6	前回3 前々回4	ダービースタリオン	プレイステーション	アスキー	シミュレーション	7月17日発売	6800円	ポイント数／累計 1,048/ 88,505pts
7	前回6 前々回6	サガ フロンティア	プレイステーション	スクウェア	ロールプレイング	7月11日発売	6800円	ポイント数／累計 923/1,61,674pts
8	前回7 前々回7	ストリートファイターEx plus α	プレイステーション	カプコン	アクション	7月17日発売	5800円	ポイント数／累計 807/ 57,669pts
9	前回8 前々回8	DX人生ゲームII	プレイステーション	タカラ	ボードゲーム	7月24日発売	5800円	ポイント数／累計 796/ 11,260pts
10	前回5 前々回2	ドラゴンボール FINAL BOUT	プレイステーション	バンダイ	アクション	8月21日発売	5800円	ポイント数／累計 742/ 8,939pts

※デジキューブ調べ 調査期間9月8日～9月14日

ハード普及台数&実売価格

PS プレイステーション	■メーカー希望小売価格／実売価格(平均) 19800円／19040円	■推定実売台数／累計 48,300／6,850,500
N64 ニンテンドウ64	■メーカー希望小売価格／実売価格(平均) 16800円／15826円	■推定実売台数／累計 7,000／1,622,900
SS セガサターン	■メーカー希望小売価格／実売価格(平均) 20000円／18738円	■推定実売台数／累計 8,800／3,890,600

※テレビゲーマー調べ 調査期間9月8日～9月14日

CDシングル売上ランキング



ついに今週、SHAZNA『MeltyLove』がトップの座についた。初登場以来徐々に人気を上げついにブレイクしたという感じ。下位では『めざせポケモンマスター』も徐々に上昇中。

順位	タイトル	アーティスト	レーベル	前回	前々回	枚数/累計
1	Melty Love	SHAZNA	BMGジャパン	5	5	122,850/277,590pts
2	HOWEVER	GLAY	ポリドール	1	1	111,230/1,274,360pts
3	永遠	ZARD	B-gram	3	3	81,180/538,950pts
4	硝子の少年	Kinki Kids	ジャニーズ・エンタテインメント	2	2	80,660/1,790,540pts
5	BEAT	河村隆一	ビクター・エンタテインメント	6	6	47,280/888,240pts
6	A Prayer	SUGIZO	ポリドール	—	—	46,550/46,550pts
7	Shuffle	MY LITTLE LOVER	トイズファクトリー	7	8	42,570/262,430pts
8	錆びついたマシンガンで今を撃ち抜こう	WANDS	B-gram	4	—	40,690/134,890pts
9	めざせポケモンマスター/ひゃくごじゅういち	松本梨香/石塚運昇	ピカチュウレコード	27	42	39,520/193,490pts
10	出逢った頃のように	エヴリ・リトル・シング	avex trax	9	7	37,380/627,070pts

攻略本売上ランキング

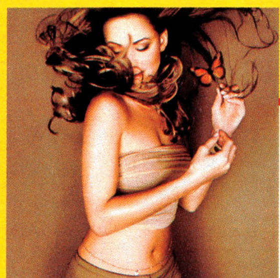
今週『サガフロンティア』の攻略本が登場、何週連続トップでいられるか？ 『ファイナルファンタジータクティクス大全』は今週6位。



順位	タイトル	編者	発行・発売
1	サガフロンティア解体真書	スタジオベントスタッフ	発行アスキー 発売アスペクト
2	ダービースタリオン公式ガイドブック	JK・VOICE	発行アスキー 発売アスペクト
3	てんしっちのたまごっち大百科	STUDIO HARD TEAM3編	勁文社
4	ポケットモンスター全わざ大図鑑	ティーツー出版編	ティーツー出版社
5	スーパーロボット大戦機体解析	攻略の帝王編集部編	宝島社

※9月16日トーハン調べ

CDアルバム売上ランキング



初登場が上位を独占。マライア・キャリーが1位。洋楽が邦楽を抑えて総合1位になるのはめずらしく、オアシス『ビー・ヒア・ナウ』でも総合では最高3位だった。

順位	タイトル	アーティスト	レーベル	前回	前々回	枚数/累計
1	BUTTERFLY	マライア・キャリー	ソニーレコード	—	—	418,300/418,300pts
2	明日に向かって走れ-月夜の歌-	エレファントカシマシ	ポニーキャニオン	—	—	155,500/155,500pts
3	メッセージ	反町隆史	マーキュリー	—	—	89,260/89,260pts
4	ふざけんじゃねぇ	長渕剛	フォーライフ	1	—	83,350/319,610pts
5	ROAD	20th Century	avex trax	—	—	79,580/79,580pts
6	POWER OF DREAMS	大黒摩季	B-gram	3	1	66,100/1,865,530pts
7	恋	古内東子	ソニーレコード	5	2	54,910/398,920pts
8	まぐれ	猿岩石	日本コロムビア	2	—	52,530/210,280pts
9	シング・ライク・ア・ガール	ダイアナ・キング	ソニーレコード	10	8	36,710/156,150pts
10	Concentration20	安室奈美恵	avex trax	6	3	33,560/1,984,760pt

※プラネット社調べ。調査期間9月8日～9月14日 このデータは全国約一千店の実売データをもとに算出されています。

TV視聴率ランキング

今週は18～27歳視聴者のドラマ視聴率ランキング。みんな見ているのは『ビーチボーイズ』で、それ以外はほとんど大差ないという結果だった。

順位	番組	局	放送日	視聴率
1	ビーチボーイズ	フジテレビ	9月8日(月)	15.6%
2	最後の恋	TBS	9月12日(金)	8.6%
3	フェイス	フジテレビ	9月9日(火)	7.9%
4	失楽園	日本テレビ	9月8日(月)	6.9%
5	月の輝く夜だから	フジテレビ	9月9日(火)	6.6%
6	職員室	TBS	9月12日(金)	6.4%
7	それが答えだ!	フジテレビ	9月10日(水)	6.4%
8	ガラスの仮面	テレビ朝日	9月9日(月)	6.3%
9	デッサン	日本テレビ	9月10日(水)	6.1%
10	砂の城	フジテレビ	9月8日(月)	5.8%

※9月8日～9月14日 ニールセン調べ（関東圏のみ）

WEEKLY NEWS

アミューズメントマシンショー開催 ゲーセン野郎ども狂喜乱舞だぜ!!

コレが進化し続ける最新アーケードマシンだ

8月18日から21日までの4日間、東京ビッグサイトで「第35回アミューズメントマシンショー」が行われた。

ゲームセンターの両替機からジェットコースターまで、今回出展されたアミューズメントマシンの数は2005台。そのなかで、一番注目されていたのは、やっぱりビデオゲーム機。スクウェア初のアーケードゲーム『エアガイツ』や『バーチャロン』（セガ）の第2作目などビックタイトルが初公開され、多くの人を集めていた。

現在、ゲームといえば家庭用ゲーム機がメインのようだけど、3Dグラフィックなど技術的な面では、アーケードマシンの方が一歩も二歩もリードしているのが現実。家庭用ゲーム機が市販車だとしたら、アーケードマシンはF1といった感じだ。今回、出展されたものの多くはまだまだ開発途中だったけれど、その実力は十分感動に値する出来だったぞ。

closeup

いまだに対戦格闘型ゲーム人気は健在の様子。今回発表された新製品の約40パーセントを対戦格闘型ゲームが占めている。それに続くのがパズルやスポーツゲームで、約20パーセントほど。かつて主流だったシューティングゲームはごくわずかな出展しかなかった。



⬆前作同様、2本のレバーは健在。その操作感は格段に向上している。

『電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム』

95年のデビュー以来、いまだに人気のロボット対戦ゲーム『電脳戦機バーチャロン』（セガ）の2作目。注目度は今回のアミューズメントマシンショーのなかでもナンバーワン。

ゲームシステムや操作方法は前作とほぼ同じだが、新たな攻撃方法の追加などの改良が加えられ、より多彩な攻撃が可能になった。また、『バーチャファイター3』と同じくセガの最新基盤「MODEL3」が使用されているというだけあって、3Dキャラクターの動きは、見ているだけでも楽しめる。



スクウェア&ナムコ作『エアガイツ』公開!!

スクウェア初のアーケードゲームがコレ。『鉄拳3』と同じ基板を使用しているため、ナムコとの共同プロジェクトだ。開発を行っているのはドリームファクトリー。プレイステーション用格闘ゲーム『トバル』シリーズを開発したスタッフたちが担当しているそうだ。今回はまだ参考出展だったが、今年末にはデビューの予定。





⬆参考出展とはいうものの、対戦プレイだって可能。まだまだ開発途中だが、どことなく『トバル』っぽい印象だった。

NEWSTOCK 11月1日、東京・銀座に「ワーナー・ブラザーズ・スタジオ・ストア銀座店」がオープンする。国内最大規模。また、店内では、アニメキャラクターなど約1500アイテムを取り揃え販売する予定。

まだまだあるぞ、新ゲーム、新基板、新筐体 とりあえず、こいつをチェック、チェック、チェック!!



⬆これが、おそらく日本初のターンテーブル付きＤＪ筐体だ。気分的には、ヘッドホンも常備してほしい。



『サムライスピリッツ』3Dになって登場

ＳＮＫのチャンバラ系格闘ゲーム『サムライスピリッツ』が、最新の基板「ハイパーネオジオ64」で登場。今まで2Dグラフィックで表現されていたキャラクターたちが、3Dになりフィールド内を360度〝グリングリン〟動きまわる。現在のところ、開発度は85パーセント。



⬆3次元表現に優れた基板、「ハイパーネオジオ64」はＳＮＫの自信作。みんなお揃いの、スタッフジャンパーまで作るほどの意気込み。心なしか、背中からも自信が漂っているような……。

コナミ『ビートマニア』はターンテーブル付き筐体

コンシューマーゲームで人気の音楽系ゲームがアーケードに登場。操作は簡単、画面表示を見ながら、音楽にあわせてタイミングよくボタンを押し、スクラッチをすればいい。課題となる曲は、ハウス、ヒップホップ、テクノ、レゲエなどのジャンルから選択する。

ターンテーブルのついた専用筐体はＤＪ気分を盛り上げてくれる。2人での共演、対戦プレイだってできる。

ワザと精神力で勝負だ!『トップスケーター』決勝戦



⬆優勝した生田目敦（なまためあつし）クンは東北地区代表。このかっこいいボードは優勝賞品『トップスケーター』オリジナルボードだ。



⬆上位3人が誇らしげにガッツポーズ。偶然にもこの3人は、敦、厚志、篤史と、みんな「あつし」クンだ。

⬇2台のマシンが併設され、同時にスタート。高度なトリックが出るたびに場内から熱い歓声が上がっていた。



9月14日、東京・渋谷のクラブハウス「HARLEM」にてスケートボードの体感マシン『トップスケーター』（セガ）の日本一を決める「SKATERS SESSION 1997」決勝大会が行われた。

全国118店舗の予選大会（参加総数約2000名）を勝ち抜いてきた選手たちのレベルはさすがに高く、33人中30人の選手が最高のSクラスを記録。ただ、会場の熱気と一発勝負のプレッシャーで力を出しきれなかったようで大半の選手が予選大会の自己記録を下回っていた。

大会を制した優勝者も「あの雰囲気の中、自分の調子で乗れたのが勝因」と語っている。今回の決勝大会は、ボードを操る技術力もさることながら、精神面の強さが勝敗を分けたようだ。

closeup

優勝記録6-8300ポイントを上回る記録を、予選大会で5人以上の選手が出していた。緊張感がプレイに直接影響を与えるということはこのマシンの操作が繊細で、現実に近いことの証しだろう。

NEWSTOCK アルカリ乾電池の逆向き接続によるやけどの事故が全国で目立っているようだ。逆向き接続によって電池から強アルカリ液が漏れ事故が発生するという。このため電池業界はこの春からアルカリ電池について対策に乗り出した。（9/14 SUN 朝日新聞）

SCEIがマンガ出版社になる!?『プレイステーションコミック』登場!!

ソニー・コンピュータエンタテインメントからまったく新しい"コミック"が登場する。その名は『プレイステーションコミック』。プレイステーションを使って、文字やイラスト、写真、動画などを動かしてストーリーを展開させていこうというもの。
　これまであったゲームソフトで、しいて似ているものをあげればアドベンチャーゲームのようなものといってもいいだろう。しかし、それをゲーム的に展開させていくのではなく、あくまでマンガのような物語をメインに押し出そうという試みのようだ。
　9月18日にソニー・コンピュータエンタテインメント本社で発表されたタイトルのラインアップを見ると、いきなり欲しくなるかも。あの寺沢武一作の『SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN』、そして、板橋しゅうほう作の『CAROL THE DARK ANGEL』、さらに渡辺浩弐作の『2999年のゲームキッズ』。最も早くリリースされのは寺沢武一の『COBRA』で今年12月4日に予定されている。これは少年マンガよりおもしろいくなるかも？

closeup
今回評調された3作は、いずれも2000円で発売される予定。『CAROL THE DARK ANGEL』が98年春予定、『2999年のゲームキッズ』が98年発売予定となっている。すべてプレイステーション対応。





⬆発表会に登場した寺沢氏は、「アニメではありません。それはCDなどを使わなくてもこれまですでに作ってきたものですから。あくまでこれまでの表現とは違うものとして可能性を探っていくつもりです」とコメント。



⬅上と左の写真は寺沢氏の「COBRA」。元々は「週刊少年ジャンプ」誌上において発表され、大人気を博した。コメントにあるようにテレビアニメ化もされている。現在でもファンの多い作品だ。

孫の影響でゲーマー化するシルバー世代 平均年齢66歳のぷよらーたちの腕前は？

熱心に正面を見すえる老人たち。ここは、パチンコ屋でも病院でもない。老人たちが両手に握っているのは、なんとプレイステーションのコントローラーだ。9月15日敬老の日に、60歳以上のお年寄りを対象に"シルバー大会"を開催したのはゲームメーカー、コンパイル。大会に用いられたゲームは『ぷよぷよ』だ。『ぷよぷよ』は"落ちものゲーム"としては超有名ゲーム。全国大会も毎年開催されているほどの人気ソフト。しかし、いくら人気があるといっても若い人の間だけと思いがちだが、実はお年寄りの間でも人気があったわけだ。
「孫がこのゲームを持っているんですよ。それで一緒に遊んでいるうちに覚えちゃってね」というのは花田ユリエさん(69歳)。つまり、孫の影響で"六十の手習い"となったわけだ。手先を動かすのは脳の活性化にいい、なんて話もある。ゲームで若返ってくれればそれもいいかもね。

closeup
この日の大会参加者総数は88人。最高齢78歳、平均年齢は66歳。ある意味でゲーマーの戦い以上に激烈な戦いであったわけだ。優勝したのは吉田とよさん(66歳)。とよさんは、来年3月に行われる「全日本ぷよマスターズ大会」へのシード権を獲得した。







⬆2位となったゼッケン2番の佐藤昌子さんは去年のシルバー大会を見て「ぷよぷよ」を始めたという。

NEWSTOCK ベトナムの税関当局者は12日、ホーチミンの空港で、これまでに旅行者が持ち込もうとした「たまごっち」を計496個押収したと発表。当局者は「有害なゲームだ」と主張。(9/12 FRI 共同通信)

14年ぶりにモノクロで再映画化 2代目『時をかける少女』登場

1983年に公開され大ヒットした映画『時をかける少女』が、14年ぶりに再び映画化される。かつて原田知世が主役を演じたこの映画、今度の主演はこの中本奈奈ちゃんだ。

じつは、この奈奈ちゃん「オーディションの見学に行って、偶然、主演に選ばれた」という、今時珍しいシンデレラストーリーの持ち主。あまりに突然の出来事だったため「撮影中は夢中で、前作へのプレッシャーとかは感じなかった」そうだ。

そんな彼女も、映画を一本撮り終えた今では、風格のようなものを身につけてしまったようだ。表情や仕草に、3月まで普通の女子高生だったとは思えないほど落ち着いた雰囲気が漂っているのだ。だから、彼女の口から、「将来は、銀幕のスターになりたい」なんて古風な言葉が飛び出ても、決して違和感を感じさせない。『時をかける少女』の主演ということで、つい原田知世とくらべてしまうけれど、彼女はもうすでに、一人前の〝女優の風格〟を身につけてしまっているようだ。

closeup

『時をかける少女』の監督は角川春樹。主題歌を松任谷由実が担当。前作で主役を演じた原田知世がナレーターとして参加している。公開は今年11月8日より。丸の内シャンゼリゼ他、名古屋、大阪、札幌、福岡にてロードショーの予定。





⬆みてのとおり、今度の『時をかける少女』モノクロ作品。前作とはかなり違った仕上がりになっているようだ。



セガサターンの次世代機は!? 新聞報道による次世代機の姿は本当か!?

今、最も新聞を賑わせているゲーム業界話といえば〝セガサターンの次世代機〟のニュース。

先週号でも報告したが、最初に新聞に登場したのは9月7日、日曜日の日経新聞。その直後にセガ広報部へ問い合わせた結果は、「マイクロソフトとの業務上での提携は進めているが、具体的に発表できる段階ではありません」というもの。

しかし、その後も各新聞誌上では具体的な記事が並んでいる。「99年度をめどに次世代機をリリースする見通し。日立製作所が開発中の128ビットのマイコンをCPUを使い、99年には本体価格を3万円に抑えたゲーム機を発売したい方針」(読売新聞9月8日)、「通信による対戦ゲームなどができるようモデム付きで価格は3万円程度に抑える」(9月16日　朝日新聞)など。朝日新聞ではセガ副社長である入交氏のコメントも引用されており、このニュースがまるで正式発表されたような論調だ。

そこで再度セガへ問い合わせてみると、「次世代機に対する発表は行っていない。現在セガが最も注力しているのはセガサターンの普及である」という回答だった。

どちらが正しいのかは、現在の情報では確定できない。ただ、この報道で〝次世代機〟のおぼろげな姿が見えた感じ。ゲームファンとしてはそれだけでも、十分に楽しめる情報だったのではないだろうか?

ポータブルサイズで持ち運びも可能!『プリクラ』が進化するとこうなる!?





⬆基本フレームは100種類。問い合わせはビジネスネットワークテレコム ☎03・3239・0607

新しいフレームが登場するたびに行列ができるなど、いまだに人気が衰えない『プリクラ』(アトラス)だけど、今度は超小型サイズの『ちびプリ』(テクノフィールド)が人気を集めそうな気配だ。

この「ちびプリ」は従来のタイプと比べ、スペースをとらないため、様々な場所に設置が可能。すでにカラオケボックスや、飲食店、映画館などに置かれているので、チャンスがあったら一度お試しあれ。このサイズにもかかわらず十分な機能を備えていて、初めて体験する人は、ちょっと感動してしまうかもしれない。一番の魅力は設置店ごとの完全オリジナルフレーム。オーナーの特注によって、絶対にその店でしか手に入らないフレームが用意されていることもあるのだ。コレクターも要チェックだぞ。

NEWSTOCK エクシングは通信カラオケシステム「ジョイサウンド」の新しいカラオケシステムとして、「ＪＳ－3000Ｌ」を発売する。業界初のＤＶＤによる背景映像などが楽しめる。(9/18 THU　毎日新聞)

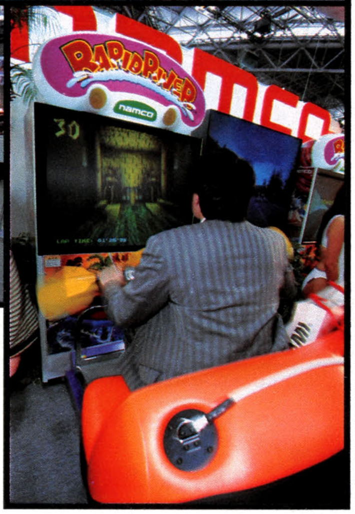
WEEKLY TOPICS

特殊筐体続々発表!! アミューズメント業界は、いまや差別化の時代に突入









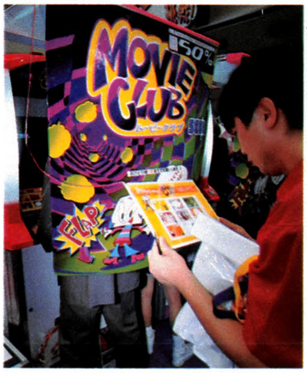
かつて『電車でGO!』がデビューしたとき、その個性的な筐体に度肝を抜かれた人も多かったはず。

今回のアミューズメントマシンショーでも、特殊な筐体がいくつか発表されていた。というか、結構はやってるのだ。変なヤツが。馬にまたがるもの。ゴムボートにオールがついたようなもの、釣り竿つきのもの、ターンテーブルつきDJブース風のものなど、個性的な筐体は確実にその数を増やしている。

このような筐体が増える背景には、家庭用ゲームに対しての差別化という意図があるようだ。つまり、ゲームセンターに足を運ばなければ体験できないゲームを作ろうという考えが、こういった筐体を生んでいるのだ。反対に考えると、家庭用ゲームが進化し、アーケードマシンに匹敵するほどの性能を身につけ始めたといえるだろう。

差別化という動きは、「プリクラ」に代表されるシール製造機にもあてはまる。ただ単に、新しいフレームを作る以外に、素材を変えたり、似顔絵にしたりと各メーカーが付加価値を高めようと必死になっている。

ゲームにしても、プリクラにしてもメーカーが危機感を持ってアイデアを出していくいまの状態はユーザーにして見ればうれしい話。競争が激化するほどおもしろいゲームが登場する可能性が増えるはずだ。



⬅新種のプリクラ『ムービー倶楽部』(セガ)。シールを傾けると画像が動いて見える。

バンダイホームページに注目!

バンダイからリリースが予定されている、ホラーアドベンチャーゲーム『R?MJザ・ホスピタル』(仮称)。今年11月に発売される予定の話題作だ。当然、その内容がどんなものなのか情報がほしい! っていう読者は多いはず。その期待に応えてバンダイでは『R?MJ』情報提供用のホームページを公開した。サイト名は『R?MJ COOL—SHOCK site』。アドレスはhttp://www.bandai.co.jp/multi/mj/。毎週金曜日に更新されるぞ!



⬅最新情報が満載だぞ!

モナコグランプリにご招待!!

10月5日、フジテレビ主催で全国3カ所で開催される『プレイステーションGP』では、ソニー・コンピュータエンタテインメントの話題作『FORMULA 1 97』の大会が行われる。なんと、優勝すると〝98年モナコグランプリにご招待〟という F—1ファンにはこたえられない特典も! 大会は入場無料。

【東京】お台場、フジテレビ本社ビル22F 10時～18時

【大阪】ホリディイン南海2F「金剛」の間 10時～18時

【名古屋】松坂屋南館「オルガン広場」10時～18時



⬅ジャン・アレジも登場するとか。ゴミクは?

『電波少年』ゲームの秘密

日本テレビ系で放映中のバラエティー番組『進め!電波少年』。その番組内でお笑いタレントふかわりょうがオリジナルゲームを売り歩いてるのを知っているだろうか。

そのゲームの開発を担当したのが某大手ゲームメーカーだということが判明した。しかし、諸事情により、メーカー名は明かせないのが残念。

ちなみに、このゲームは、セガのカラオケ「セガカラ」用に作られているのだけれど、番組を見ているとサターンでも動くようだ。そこで、コンシューマーへの移植について日本テレビにたずねたところ「予定はない」とのこと。番組としては、ゲームを通じて「ふかわりょうを売り出していきたい」そうだ。

仮面ライダーあげます

セガサターン用ソフト『仮面ライダー作戦ファイル1』(東映ビデオ)の発売を記念して『仮面ライダー旧1号』のフィギュアが抽選で400名にプレゼントされることになったぞ。

このフィギュアは市販されていないオリジナルのもので、ボークス社製の透明タイプだ。

応募方法は『仮面ライダー作戦ファイル1』のアンケートハガキに必要事項を記入の上郵送。応募期間はソフトの発売日(10月予定)から今年の12月31日(消印有効)までだ。

仮面ライダーファンならずとも欲しくなる逸品。ソフトを買ったら、忘れずにハガキを出そう!



➡写真は組み立て塗装したもの。プレゼント商品は未組み立て未塗装で透明。

9/29 ▼ 10/5 今週発売のゲーム

今週から『今週発売のゲーム』コーナーも一新。レビューをグーンのボリュームアップさせたので、ソフト選びには役に立つはず。レビュアーも増員してるぞ！

発売日	タイトル／機種 メーカー／価格／ジャンル ＼ レビュアー	合澤秀一	穴井夕子	池原 圭	岩本義弘	榎本慎也	大重雄二	小椋茂樹	尾和秀之	小里浩一	古澤 昌	みきもとさい	桃栗たき子	李 龍一	合計点
10月2日	**ウイニングポスト2 '97ファイナル** PS、SS 光栄／6800円／シミュレーション					7					6	7			20
10月2日	**オーバードライビン スカイライン メモリアル** PS エレクトロニック・アーツ・ビクター／5800円／レース						4		5	3					12
10月2日	**サイキックフォース パズル大戦** PS タイトー／5800円／パズル		8										6	7	21
10月2日	**大航海時代外伝** PS 光栄／6800円／シミュレーション			7		8					7				22
10月2日	**パチスロ完全攻略 〜クランキープロ〜** PS 日本シスコン／5200円／その他						5	7				6			18
10月2日	**ファイナルドゥーム** PS ゲームバンク／5800円／アクション				6					4				8	18
10月2日	**ボイスファンタジア** PS アスク講談社／6800円／ロールプレイング					4			4				5		13
10月2日	**ラグナキュール** PS ソニー・ミュージック・エンタテインメント／5800円／ロールプレイング	7			7								7		21
10月2日	**きゃんきゃんバニー・エクストラ** SS キッド／6800円／アドベンチャー			6					8			6			20
10月2日	**御意見無用** SS ケイ・エス・エス／5800円／アクション	7								3		7			17
10月2日	**サムライスピリッツ 天草降臨** SS エス・エヌ・ケイ／5800円（拡張RAM同梱パック：7800円）／アクション		8						8	5					21
10月2日	**全国制服美少女グランプリ ファインド ラブ** SS ダイキ／4800円／パズル				5	6			6						17
10月2日	**毛利元就 〜誓いの三矢〜** SS 光栄／7800円／シミュレーション			5					6		5				16

略称の説明

表中に使用される略称は以下のゲーム機に対応しています。

- PS：プレイステーション
- SS：セガサターン
- N64：ニンテンドウ64
- SFC：スーパーファミコン
- GB：ゲームボーイ

今週の開封即試遊

当コーナーはメーカーさんから到着したサンプル版を有無を言わさずハードにブチこんで、無遠慮に、なおかつ素直にプレイしてしまう乱暴なコーナーです。今週はセタの『ワイルドチョッパーズ』のサンプル版マスターバージョン。複雑だけど乗りこなせたら最高にかっこいいヘリコプターシューティングゲーム。努力と根性と鍛錬と修練でクリアを目指せ!!







▶レースシーンのグラフィックは背景、人馬とも実にリアル。視点もいろいろ変更可能で、迫力満点のレースが観戦できるのだ。

ウイニングポスト2 ファイナル'97

PS SS	プレイステーション／セガサターン	シミュレーション
	光栄　10月2日発売　6800円	
	CD-ROM	

楽しい馬主生活を送るには人間関係が大切なのです

競馬サークル全体をリアルにシミュレートしたおなじみのシリーズ最新作だ。プレイヤーは馬主として、2億円の資金を元手に競走馬を購入し、馬主経営を行っていく。ゲーム期間は30年。その間、定められた目標はないので、自由に馬主生活を楽しむことが可能。調教師や騎手、他の馬主との信頼関係を築くことで、ゲームの世界が広がっていく仕組みだ。

もちろん、前作から改良された点がいくつかある。まず、岡部幸雄や南井克巳、横山典弘など中央競馬の騎手25名が実名で登場してくれることになった。そして、海外や地方へ遠征できるレースの数が増加。川崎記念やダービーグランプリといった地方競馬のレース、ドバイワールドカップやケンタッキーダービーなどの海外レースに参戦可能となったのだ。






▶調教師、騎手、馬主、牧場長、秘書。レースだけでなく、彼らとの人間関係がたまらなく面白いのだ。

ワンポイント攻略

ゲーム開始当初は、自分の持ち馬がレースに出走する週は必ず競馬場に足を運ぶようにしよう。というのも、自分の馬を応援できるだけでなく、他の馬主と知り合いになれるチャンスでもあるからだ。オーナーブリーダーの馬主と知り合いになると、その馬主の牧場を紹介してくれる。牧場を訪れると、その牧場にいるオープン馬や当歳馬の情報を得ることが可能なのだ。面倒くさがらずに、競馬場には頻繁に通っといた方が得だぞ。



▲愛馬の勝利はやっぱりうれしい。大レースならなおさら。調教師や騎手、関係者に感謝の気持ちを忘れずに。

巡りゆく人と馬 これが競馬の醍醐味だ

ゲームの中で年末になると毎年種牡馬の引退、競走馬の引退、騎手の引退、調教師の引退などが発表される。彼らのうち、競走馬の場合は優秀な競走成績を残した牡馬は種牡馬に、牝馬は繁殖牝馬となって産駒を残して活躍することになる。また、騎手の中には引退後に調教師へと転身する人も出てくる。このあたりは現実の競馬の世界の状況とまったく同じ。つまり実際の競馬社会の馬と人のサイクルをこの『ファイナル'97』では実感することができるってわけなのだ。



▲引退した騎手が調教師に転身することも。リアルだよね。



▶成績が良かった馬には種牡馬としての生活が待っている。

REVIEW "操作感"と"見せ方"がちょっと…… 古澤彰一　6

今年から新設されたダートのGI・フェブラリーステークスなど、97年度のレースプログラムに対応したのが、競馬好きにとってまずは嬉しいところ。また、専属騎手を好みのパラメータで設定できる点や、アイテム集めなどの追加点もグッド。また視点をズームイン&アウトできる点もおもしろい。

気になるのがレースシーンの実況中継が単調なのと視点切替を行っても馬群すべてが視点に入らない点。レース前半はいいけど、最後の直線は全部の馬が画面に写るようにして欲しかった。自分の馬が逃げ・先行タイプのときはいいけど、差し・追い込みタイプの場合、ゴール板の位置まで写らないのは、ちょっと寂しい。また、CD-ROMだからある程度は仕方ないけど、読み込みが多いのも気になる点。個人的に『ウイニングポスト』シリーズが好きなだけに、次回作は"操作感"と"見せ方"に留意して作り込んで欲しい。

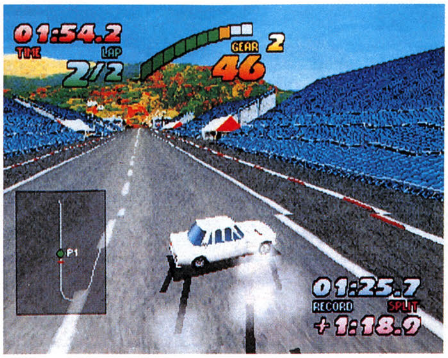
REVIEW パソコンから来たゲームってカンジ みきもとさい　7

前作『ウイニングポスト2 プログラム'96』に、今年のレースプログラムと若干のアレンジを加えた改訂版だね。そのためゲーム性には大きな変化はないかな。プレイヤーは最初から牧場を持っているわけではないので、ゲーム当初は馬は購入するしかない。お金がたまれば牧場を持つことができるけど、ゲーム期間が30年間と限られているから、ぼんやりしてるとすぐエンディングとなってしまう。それでも、ゲーム序盤は秘書がていねいにゲームの世界を解説してくれたり、プレイヤーが慣れるまで馬のコントロールは調教師がやってくれるなど、初心者向けの配慮もしっかりしている。イメージ的には（良い意味で）割り切って競馬の世界をデフォルメしている『ダビスタ』よりは、多少リアルな作りだと言えるんじゃないかな。もっとも、ゲームのとっつきやすさは『ダビスタ』が一枚上手。実際に競馬場まで足を運ぶほどの競馬マニアならオススメだね。

REVIEW これが馬主の生きる道 榎本真也　7

『ダビスタ』とはゲームのウリが全然違うところにあるけど、やっぱおもしろいね。『ダビスタ』は最強馬作りに代表されるように基本的に数値ゲーじゃない。スピード、スタミナ、勝負根性のすべてをパラメータが支配するんだな、結局は。ゲーム内時間っていうのも、年月という意味ではほとんど関係ないし。だけど、『ウイニングポスト』はゲーム内時間の流れが全てを支配する。種牡馬にだって引退はあるし、ライバルだって毎年変わる。愛馬から愛馬は生まれ、やがて壮大なサイアーラインができていく。この辺は『ダビスタ』では味わえない魅力だね。あと視点が全然モノホンの馬主寄り。つきあいも徹底的に「人間くさい」。調教師や牧場との関係など、ゲーム内すべてを貫く義理人情チックに、しみじみ馬主人生シミュレーションゲームでもあるんだね、と思う。その反面、ちょっとこのゲームシステムには飽きた気もするが……。





▶激しくドリフトさせてコーナーを曲がるのは快感だが、このゲームでは速度が落ちる確率のほうが高いようだ。

OVER DRIVIN' SKYLINE MEMORIAL

PS	プレイステーション	レース
	EAV 10月2日発売 5800円	
	CD-ROM	

"スカG"の魅力を満喫する!!

『OVER DRIVIN SKYLINE MEMORIAL』は、そのタイトルどおり、日産スカイラインばかりをラインナップしたレースゲームだ。そこに登場する車種は、新旧スカイラインばかりがズラリと並んでいる。スカイラインマニアならヨダレだらだらモノのゲームなのだ。

レースパターンは4つあり、1台だけでコースを走るタイムアタック、2台で競争するヘッドツウヘッドなど。新旧入り乱れてのスカイラインバトルは、その性能差を実感できるようになっている。こういうところが『メモリアル』と銘打たれた理由でもあるわけだ。またトーナメントモードで勝ち抜くと、さらに1台のスカイラインのレースタイプ仕様がエントリーされるのも楽しみ。

内装にこだわる!!



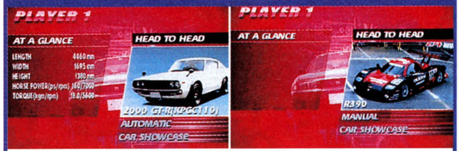
◀レース中の視点は4つある。写真のように内装が見えるもの、フロントガラス越し、クルマの背後から寄ったもの、同じく背後から遠景の4つだ。

走り屋ご用達!!



▶このゲームにはショウルームモードがあり、エントリーされているクルマのビデオ映像が楽しめる。実写映像なので、ゲームと合わせてチェックすると一層楽しめるはず。

車種



車種は全部で9種類（1台はトーナメント優勝で獲得）となっている。スカイラインのルーツと言われるS546から、R33までがズラリと並ぶ姿は壮観。

コース



コースは全部で7種類（1つは、トーナメントモード勝ち抜きにより獲得）。どのコースも自然を取り込んだ形で作られていて、ドライブ感覚を楽しむにも適している。

モード



レースモードは4種類。タイムアタック、ヘッドトゥヘッド、シングルレース、トーナメントとなっている。シングルレースでは同じ車種だけのレースが楽しめる。

初心者向けコース



このゲームでは全7コース中の2コースがほぼ直線コースとなっている。コーナリングが苦手な人でも、ドライブ気分でレースが楽しめるはずだ。

ワンポイント攻略

路肩を走ると速度が落ちる、というのはレースゲームの常識。このゲームでは、その影響が特に強いようだ。しかも、減速する時の感覚が視覚に頼っているとわかりづらいので、できれば速度計を常時確認しておくこと。また、コースを完全に覚えるまでは、インやアウトを使うより、できる限り路側を通過しないようなコース取りで走るほうが安定していいタイムを維持できるだろう。

REVIEW マニアックアイテムとして評価 大重雄二

4

レースゲームはテレビゲームの定番。そういう意味では、各社どこに味わいを出していくのか苦労していることだろう。このゲームでは、スカイラインという、クルマ好きには非常に馴染み深い車両を前面に押し出し、それを特色としている。歴代スカイラインが登場しレースを楽しめる、となればかなり魅力的要素には違いない。ショウルームモードと呼ばれる、ビデオ映像などもありマニアの保存版としても価値はあるだろう。しかし、そのスカイラインを特色とすることに力を使いすぎたためか、ややレース自体のおもしろさを引き出す努力に賭けた部分があるようだ。タイムトライアルをしている分にはそれほど感じないが、数台で競いあうようなレースになると、他のクルマが一律に走っているような感じがして味気ない感じがした。もう少しバランスがとれていれば、素材となるスカイラインをより楽しめるような気がする。

REVIEW 公認だからイケてるなんて大嘘だ 小里浩一

3

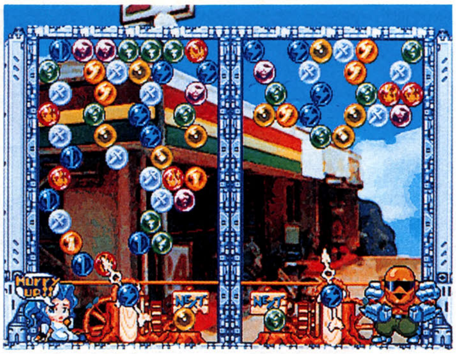
技術の日産が公認しただけあって、スカイラインに関しての要素は完璧のハズだ。スピードメーターだけでなくタコメーターがキチンと動くのは流石といったところか。まあ、免許を持っていない俺にはスカイラインが走る雰囲気は理解できないが、単純にレースゲームとして熱く速さを競うより、シミュレーションとして精密にタイムを競うイメージが強いのではないだろうか。走りに緊張感が無いせいか6周とかラップ数が多いコースを走るのが苦痛になるし、何よりも走っている感覚がちっとも伝わってこない！ ゲーム要素が少ないとこれほど魅力が薄れてしまうのか。歴代のスカイラインを駆ってコースを走るのは好きな奴等しか楽しめないし、俺自身車に関しての知識を持たないから面白さは感じられなかった。臨場感を演出しているハズのメーターボックスはハリボテっぽいし、レバー入力にシンクロして動くハンドルもギクシャクしてどうもいまいち。

REVIEW レスポンスの違いがわかりづらい 尾和秀之

5

歴代スカイラインが一堂に結集。スカイラインマニアにはこたえられない内容……と思いきや、手放しでは喜べないところがツライ。まず初代スカイラインから最新のR33まで、ステアリングや加速の感触がほぼいっしょというのは食い足りない。旧車らしい重たさや、最新車種らしいレスポンスの良さのようなものが表現されていたら嬉しかったはず。タイムトライアル、ヘッド・トゥ・ヘッド、シングルレースといったモードは、どうにもバランスが悪く、軒並みアクセルベタ踏み大会。他車との駆け引き云々以前の状態になってしまうのは悲しい。レースが主のゲームではなくドライビング・フィーリングを楽しむゲームなのだと言ってしまえばそこまでなのだが，それにしてもCPUのクルマが速すぎやしまいか？ ドライバーズ・ビュウの時に画面手前に見えているダッシュボードの雰囲気は各車の特徴をよく表しており、一見の価値あり。





▶2頭身に生まれ変わった『サイキックフォース』のキャラクター。ちょこまかとしたアクションは可愛く、見ているだけでも楽しい。

サイキックフォース パズル大戦

PSYCHIC FORCE PUZZLE TAISEN

PS	プレイステーション	パズル
	タイトー 10月2日発売 5800円	
	CD-ROM	



◀サイキックタウンを舞台に繰り広げられるストーリーモード。おなじみのキャラク ターたちを倒してクリアをめざせ！

ストリートモードが超楽しい!!



▶各キャラクターには個々にストーリーが用意されている。イベントシーンでの会話 はコントを見ているようで楽しいぞ。



謎のサイキッカー 鈴木正人（仮）登場！

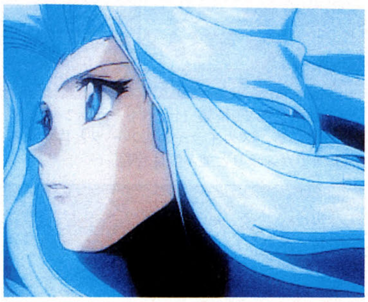
あのサイキックたちがパズルになって登場!!

従来の3D格闘ゲームに食傷気味だったアーケード業界に旋風を巻き起こした『サイキックフォース』の個性的なキャラクターたちが、舞台をパズルゲームに移してまたまた大暴れするぞ。

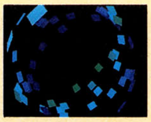
基本的なゲームシステムはあの人気パズルゲーム『パズルボブル』と同じものになっていて、その面白さは保証付きだ。さらにプレイステーション版『サイキックフォース』で好評だったオープニングアニメの導入や、対戦相手を倒して各キャラクターのグラフィックを集めていく「アルバムモード」、イベントシーンの会話が楽しい「ストーリーモード」など、キャラクターものならではの要素が満載されていてプレイヤーを飽きさせないぞ。

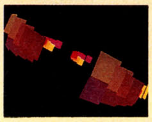
初回特典にはアーケード版『サイキックフォース2（仮）』の予告編や、登場キャラクターによる留守番電話用メッセージなどが収録されている「プレミアムCD-ROM」もついてくるので、ファンの人なら絶対に見逃せないはずだ。

オープニングからイキナリです……



スクリーンセーバーでモニター焼け予防を！





パソコンを使っている人にはおなじみの「スクリーンセーバー（＝モニターの焼き付けを防ぐために、一定時間が経過すると動く画像が立ち上がるシステム）」が、なんとこのゲームにも用意されている。

家庭用ゲーム機のゲームでは大抵、一定時間ごとにデモプレイが流れたりするので必要ない場合が多いけどこういうのも新鮮でいいかも…。

ワンポイント攻略

息の長い人気を誇る『パズルボブル』のシステムを継承しているだけに、いまさら攻略というのもナニだけど、あくまで未体験者に、ってことで。基本はやっぱり一度にどれだけ大量のタマを落とせるかってこと。それには目先のタマを消すことに捕らわれないで、根元をじっくりと見極めることが大事。「あそこが消えれば大量に落とせる」というポイントを、冷静かつ迅速に探し出そう。角度の微調整ばかりは数をこなして指に馴染ませるしかないか？

REVIEW ゲーセンでは100面をクリア!! 穴井夕子

8

うわー、あたし『パズルボブル』大好き～。家にもあるし、ゲーセンでハマって100面クリアしたくらいだもん。2万円くらい使っちゃったけど（笑）。これはキャラクターが違うんですよね～。でもボールの色が見分けづらくて難しいなあ。同じような色のボールがあるから間違えちゃうかも。目がチカチカするし……。わざと難しくしてるのかなあ？ あたしはじっくり考えないで、勢いでどんどんボール打っていく「スピード派」だから厳しいな～。ゲーム自体は『パズルボブル』だから、女の子でも安心して楽しめる内容だと思う。キャラクターもかわいいし、ルールも操作方法も単純だからね。でも、壁を使ってボールを反射させたり、ボールを溜めておいてまとめて落としたり、テクニックがいろいろあって、ゲームの完成度は高いよね。「キャラクターが子供っぽい」って敬遠してる男の子でも対戦プレイなら楽しめるはずだから試して欲しいな。

REVIEW ゲーム自体もヨイけどオマケも◎ 桃栗たき子

6

タイトーさんちの人気ゲーム、『サイキックフォース』と『パズルボブル』が合体したソフトだけに、注目度アーップ！ みたいな～。あたし自身は残念ながら『サイキックフォース』のキャラクターに対して特別な思い入れはないのですが、ファンの人にとってみれば「待ちに待った」ってヤツなんでしょうねえ。だって1Pモードでもストーリーモードでも、キャラクターのグラフィックがたんまり登場するから魅力が満載～って感じなんだもん。でも、もともと『パズルボブル』ってのは完成度が高くておもしろいパズルゲーだから『サイキックフォース』を知らなくても十分に楽しめるってとこがいいですよね。ファンじゃなくても気になっちゃうのが、初回特典のプレミアムCD-ROM。留守番電話や目覚ましのメッセージに自分の好きなキャラの声で録音できるなんて、まったく羨ましい限りでございます。ファンはもうコレだけで買う価値アリアリよね～。

REVIEW ファン向けではあるが満足度高し 李龍一

7

ええと、ファンアイテムといいますかキャラ物といいますか、あのソフトとこのソフトのイイ所を組み合わせて、という手法は古今東西どんなジャンルにもあることですよね。その行為をみんなしてマルチメディアって呼び方で誤魔化してると思うんスけど。あ、台湾では多媒体って言うそうですマルチメディア。少々毒入りって感じ？

で、ゲームソフトの場合、ファンアイテム絶対購入層の濃さというのが他ジャンルに比べて段違いなので、あれこれ評価する必然性って低いわけです。読まなくたって買う人は買うし、興味のない人は触れたがらない。ようやく本題に入れますが、アニメ絵で声優の（以下略）という理由で本作をキャンセルする事は、あえて書きますが愚かです。元は落ちモノならぬ上げモノの元祖である『パズルボブル』、多彩なゲームモード、豪華なおまけ。ファン以外の人が遊んでも、値段分しっかり楽しめますよ。

NOW PRINTING



▶多くの航海を重ねて、経験と名声を高めれば、国王から勅命が下ることもある。達成すれば爵位がもらえるぞ。



PS	プレイステーション	シミュレーションRPG
	光栄　10月2日　6800円	
	CD-ROM	

大海の果てにあるのは名誉か？ 死か？

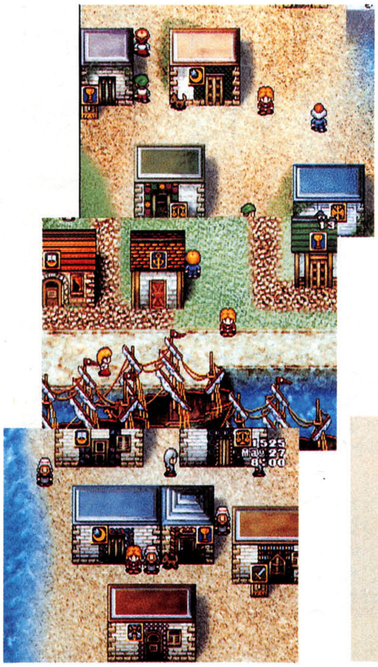
昨今の"戦いを目的としないシミュレーションゲーム"のなかでは草分け的存在ともいえる光栄の人気シリーズ。プレイヤーは、16世紀のジェノバに住む少女ミランダか海賊の息子サルヴァドルを選択し、さまざまな冒険を繰り広げることになる。

ゲームの進行自体はすべてプレイヤーに委ねられ、貿易、探検、地図作成、海賊や敵国艦隊への攻撃など行動範囲は広く自由度が高い。

世界の果てに未知の大陸を求める冒険家になるか、七つの海を統べる大海賊となるかは君次第なのだ。

ワンポイント攻略

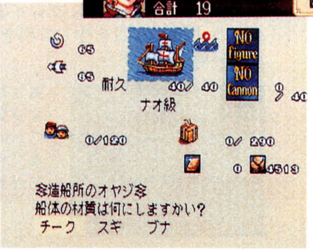
ミランダで始める場合、最初はとにかく資金が足りないので、地中海の中の港同士を結んでコツコツとお金を貯めよう。ある程度、資金が貯まってきたら船舶の数を増やすより、大きな船に買い替えることをオススメする。アフリカの沖や外洋は嵐が発生しやすいので、大きな船でないと難破する可能性が高い。また、羅針盤や船首像など航海を助けてくれるアイテムもあるのでなるべく買い揃えるようにしよう。



◀世界中にある港町は民族色豊かな町並みが広がっている。その土地の特産品を大量に買い付ければ大儲けもできるぞ。



▼『大航海時代』といえばおなじみのブラックジャック。酒場に行けばプレイできるが、ついついはまってしまうと大散財することにも……。



◀海に出れば、船の性能が乗組員の命を左右する。資金が貯まったら是非、新造したいね。



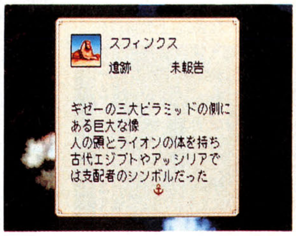
▲海賊王ハイレディンの息子サルヴァドル。17歳の若さで艦隊を任される。



▲貿易商の娘ミランダ。自分の勝手な思い込みから冒険の旅に出る。



▲海賊になるなら、戦闘は艦隊戦より提督との一騎討ちに持ち込もう。



▲冒険に協力するスポンサーを探せば、こんな発見に報奨金を払ってくれる。

REVIEW 前作のイイところを確実に受け継いでるぞ　池原圭　7

前作の『大航海時代Ⅱ』の外伝という位置づけなのだが、だいぶ初心者向けに作り込まれているような印象を受ける。港の数などの構成やシステムなどは前作と基本的に同じだが、選択できるキャラがふたりしかいないので、キャラに絡んだイベントの数がかなりボリュームアップしているようだ。そのため最初のうちは、ちょっと変わったロールプレイングのような印象さえ受ける。とはいえ、ボスキャラがいてそれを倒せば終わりというわけでもなく、明確なエンディングも特に用意されていない点は前作同様だ。ただ、『大航海時代外伝』ではキャラごとに当面の目的が示されているので、いきなり何をすればいいのか困ってしまうということはなくなっていて、かなりとっつきやすくなっている。もちろん、最初に提示された目的にこだわる必要はあまりないので、前作で慣れている人は自由に大海原を冒険することができる点もうれしい。

REVIEW 遊びやすさがパワーアップしてGood!　古澤昌　7

光栄の人気シリーズ『大航海時代』の外伝は、今までのシステムとはちょっと違ったモノに仕上がっている。どちらかといえば、本格志向の高かった前作とはうってかわり、遊びやすさ・操作感の向上に重点を置いた作りに好感がもてる。ロールプレイング的な2Dマップはサブウィンドウを開くことにより、十字キーで操作しなくても目的ポイントに移動するシステムが便利だし、クォータービューで描かれている航海マップで一度行った港町なら帆船を操作しなくてもいい「オート移動」システムも秀逸。ゲームの目的も自由度が高く、自分好みの目標を立ててゲームを進めることができる点もグッド。例えば、出世を目指すなら爵位獲得を狙えばいいし、海賊として名を成したいなら攻撃型艦隊を編成して略奪行為に走るのもOK。大航海時代（15世紀～17世紀ぐらい）に海に生き海に死んだ冒険野郎たちに共感を覚えれる人ならオススメしたい一本だ。

REVIEW 地球は丸かったと知るひととき　榎本真也　8

個人的にササるゲームというのは、きっと誰にもあることだろう。で、オレにはこのゲームがササるんだってば！ オオウミガラスやステラーカイギュウは好きか？ 『世界遺産』は観てるか？ ヒマだったりすると世界地図帳をつい見てしまってニヤニヤしちゃったりしてるか？ 小さい頃「小さなバイキングビッケ」に憧れたか？ 全て満たしているなら買え！！ いえ、買ってください。全て満たしていないのなら、素通りしてよかろう。その方面に特化した深い知識があるとむちゃくちゃ楽しいという、実に光栄らしいゲームなんだから。しかし今回は新作ではないのが多少残念。『Ⅱ』のリメイクくさいっていうか、舞台借りてますって感じで、システムとか進歩がない。間口を広げるという意味で、初心者対象チックにするというカンパニー理念は理解するが、やっぱり残念。あの自由度が良かったのだよ。ああ、はやく『Ⅲ』遊びてえ。

NOW PRINTING

▶中国地方を制圧し、全国制覇を目指す。しかし、その道は茨の道果たして、キミの頭脳、行動力でその偉業が成し遂げられるか？





PS	プレイステーション	その他
	日本シスコン 5200円 10月2日発売	
	CD-ROM	

パチスロマニアなら最適 実機を使って攻略練習！

ワンポイント攻略

実際のパチスロ店にある実機を攻略するのがこの手のシミュレーターの最終目的となる。テレビモニターの状態などにより、若干リールの回転状態などが、実機と違うように見えることもあるので、目押しのリズムや感覚を完全にこのソフトに合わせて練習すると、実機でのプレイに違和感が生まれるかも。ゲームでの感覚と、実機の感覚を見比べて練習するほうがより効果的に攻略法をマスターできるだろう。

このゲームはパチスロシミュレーターと呼ぶのがふさわしい内容。実機をプレイステーションでそのまま再現し、家庭で楽しもうというゲームだ。登場している機種は、ユニバーサル販売のクランキーコンドルとクランキーコンテストの2機種。どちらも実際のパチスロ店で活躍するバリバリの現役となっている。

ゲームの中身はシミュレーションモードとリプレイハズシモードの2つに分かれている。シミュレーションモードは、実際の機種と同じ状態でプレイできるモード。リプレイハズシモードは、コインを多く獲得する攻略法であるリプレイハズシを覚え、練習するためのモードだ。ここで練習しておけば、実際のパチスロ店と違い、お金を使わずに攻略法をマスターできるわけだ。

リプレイハズシとは？

リプレイハズシとは4号機と呼ばれる現在活躍中のパチスロのほとんどで実戦可能な攻略法のこと。ビッグボーナス中にJAC絵柄（リプレイ絵柄）をそろえないようにプレイして、その前に発生する小役ゲームを少しで引き延ばし、小役を多く獲得する方法だ。



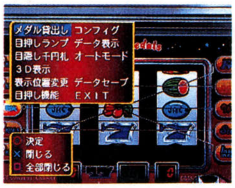
◀これがJAC絵柄。リプレイハズシが完璧なら100枚以上のコインを多く獲得することができるはずだ。

シミュレーションモード



シミュレーションモードでは、ビッグの出現パターンがわかる実戦データや、小役の獲得率を調べたりすることができる。また、目押しポイントを表示してくれるので、パチスロ初心者でも、パチスロの基本的技術をマスターすることができる。また中リールに千円札を張りつける、粋な遊びもできる。





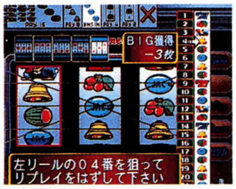
リプレイハズシモード

リプレイハズシモードは初級、中級、上級の3つに分かれている。リプレイハズシの攻略理論から学ぶなら初級から始めること。リールを止めるポイントがよくわかるはずだ。



▲リプレイハズシを初めから練習するなら初級モードがベスト。上の写真のようにリール絵柄が横に示され、リールを止めるポイントが表示される。実際のパチスロ店では、パチスロの扉を開いてくれるわけではないので、なかなかリールの絵柄の前後関係が把握しづらいもの。止めるべき位置をしっかり確認することが何より重要。

▼中級では、リプレイハズシ実戦中に止まる可能性がある絵柄を表示する。その絵柄が狙って獲得できる絵柄だ。上級では、表示されるのは取りこぼしコメントと獲得コイン枚数だけ。リプレイハズシの上達度が一発でわかるのが、この上級モードだ。せめて50枚は獲得したいところ。100枚以上獲得できればパチプロ級以上の腕前だ。



REVIEW 攻略法で約50枚を増やしました みきもとさい

6

これはいい意味でゲームじゃないよね。ソフトそのものはよくある実機のシミュレータなんだけど、ビッグボーナスを揃えても単にコインメーターの数字が上がるだけで、景品と交換できるわけでもないし、女の子が脱いでいくわけでもない。ゲームとして考えるなら、修行僧のごとくご褒美のない単純作業をひたすら続けることになる。

実はこのソフト、実際のパチスロ攻略の自習ソフトなのだ。収録しているマシンも最新機種なので、このソフトで身につけた攻略法も、しばらくは使えるはず。ちなみに、自分も通常のビッグボーナスで311枚しか獲得できなかったのが、「リプレイはずし」攻略法のおかげで364枚獲得できるようになった。たかが50枚と思うなかれ。等価交換の店なら約1000円は違う。上手な人なら400枚ぐらいは稼げるようになるね。ただしパチスロは18歳未満禁止。ゲームとして買う10代のゲーマーには6点が限度かな。

REVIEW 小役の取りこぼしがこんなにある 小椋茂樹

7

いや、この頃のゲームはホントによくできてますね。私は本当のパチスロやパチンコは毎日数時間打つ生活を続けているんですが、ゲームがこんなに本物に近い動きをするとは思いませんでした。クランキーコンテスト自体は機会割が低く、ビッグのハマリも深いんですが、このソフトもそのままでしたね。設定6でもけっこうビッグを引くのに苦労しました。それに、小役の獲得率が表示されるのも魅力です。これまでホールでプレイしていた感覚では2割くらい取りこぼしがあったと思っていましたが、このゲームで確認すると4割くらい取りこぼすようですね。リプレイハズシモードのほうは、ホント勉強になりますね。パチスロ攻略雑誌なんかで理論はわかっても、なかなかイメージしづらいものです。ただ、ちょっと気になったのが目押し順。このゲームでは左→右→中の順番ですが、最近は中→右→左が攻略の主流になっているのでは？

REVIEW 攻略の練習には十分な機能だ 大重雄二

5

パチスロにまったく興味がない人がこのゲームをプレイしても楽しめるかどうかは不明。その人が潜在的にパチスロ好きな人なら楽しめるだろう。あくまでこのゲームは実際のパチスロ（クランキーコンドルやクランキーコンテスト）をプレイすることを前提に作られたソフトなのだ。しかし、逆に少しでもパチスロに興味があるなら、たとえクランキーマニアでなくても楽しめる要素は多いはず。というのも、このソフトのウリになっているリプレイハズシは、パチスロ攻略にあっては非常に難しい攻略法に属するもの。それでいて、ほとんどの4号機に応用が効く攻略法なので、練習する価値は十分にあり。実際のパチスロ店ではできないことを、家庭でお金を使わずにできるのだから、"お得"なのは間違いないだろう。点数のほうは、こういった指向性のあるソフトということでマイナス部分ができるが、パチスロ好きな人にはオススメだね。







4号機攻略の秘密兵器

PS	プレイステーション	アクション
	ゲームバンク 10月2日発売 5800円	
	CD-ROM2枚組	

美しき血の饗宴よ永遠に

パソコンで誕生し、世界のゲーム市場に大きな衝撃を与えた、3Dアクションシューティング『ドゥーム』の完結編がついにプレイステーションに登場する。『ドゥーム2』のつづきとなるシナリオ『PLUTONIA』に加え、その続編の最終シナリオ『TNT』も収録。圧倒的なボリューム感は、シリーズ完結編の名に恥じないものだ。さらに前作をはるかに上回るトリッキーで難易度なマップの数々が用意されており、ハードでストイックな戦いを愛する『ドゥーム』マニアには垂涎モノの完成度になっている。

特筆すべき点は、インターネット上で優れたマップデザインを発表したデザイナーたちによるマップ集が収録されている『MASTER LEVEL』モード。デザイナーたちの『ドゥーム』に対する「愛」と「憎しみ」の深さがまざまざと感じられるはず。通信ケーブルを使っての通信対戦も2モード用意されていて、より熱く深い戦いが保証されている。

難易度こそ高いものの、操作法などはいたってシンプルで分かり易いので、未体験者も一度は体験しておくべき作品。

男の3コマ劇場 ~最終回~



やっぱり男は素手で勝負!!



ジャマする奴は地獄へ送るぜ!!



二〇ちゃん大王もブッ飛びだがや!!

Hello!!!!!!!!





この瞬間に動物の本能を感じるんだ…



押したくなるのが人間ってものです

ワンポイント攻略

『ドゥーム』シリーズを遊ぶうえで重要なのは、やはり素早い反応と正確な操作、そして突然のモンスターの襲撃にも対処することができる冷静さだろう。素早く正確な操作を行なうには、キーコンフィグで自分の指先にしっくりと馴染む設定をしておくことが重要だ。たとえば平行移動は、初期設定ではL1・R1ボタンとなっているが、よく使用するだけに人差し指が自然にかかるL2・R2ボタンに変えておくのがベター。冷静さ?……経験積めよ。

REVIEW バンバン撃つのが単純に楽しい 岩本義弘

6

じつは「ゲーム酔いし易い」っていう理由だけで今まで3Dシューティングを敬遠してました。『ドゥーム』シリーズもパソコン版からニンテンドウ64版まで、いつも周りの人がやってるのを見ていて、「酔いそうなゲームだ」と思ってたんです。

それが今回幸運!?にもレビューさせていただくことになって初めてプレイしてみたら、これがなかなかハマるんですよ。ゲームセンターの3Dシューティングが苦手なボクは迷わず一番難易度の低いモードを選んで始めたんですが、それでも結構手応えがあります。なにより迫り来るモンスターたちをバンバン撃つだけでもかなりスカッとします。マップも複雑ではあるけれど、決して理不尽な造りではないので少しずつでも進むことができます。いままで3Dシューティングをやったことがない人にもオススメできる作品ですが、ボクはやっぱり酔ってしまうので、毎日ちょっとずつしかできません……残念。

REVIEW 画面酔いするオレにはクリア不可 小里浩一

4

ドゥームの最終形態だけあって、最初のステージからいきなり難しい。敵の出現位置を覚えればまあ楽にはなるが、慣れないうちはあっという間に殺られるから腹が立つ。確かに撃ち合いにはサバイバル要素全開って感じで楽しいのだが、敵の動きが結構ショボくてやる気を無くさせる。何ていうか緊張感を出すってコトを、単純なカタチで難しさに置き換えている気がして、これに関しては不愉快さしか感じられない。せっかく8種類も持てる武器も、性能差が明瞭じゃないのも困るし。あと、対戦モードがあるからいいのだが、醍醐味だった通信対戦ができないのはやはり魅力を半減させる。ビギナーへの配慮も足りない気はするがこれは嫌いじゃない。攻略パターンを作る楽しみが増えるからね。生き残るにはそれなりの覚悟が必要ってことか? だけど3D空間で激しく動く画面を見ていると画面酔いを起こしてしまう。体質改善しないと一生クリアできんよ。

REVIEW 突きつけられた挑戦状と断言! 李 龍一

6

最近流行っている3Dシューティングというジャンルの、ソフトごとの優劣というか完成度を決めるのは、マップ構成、障害の配置、操作感の3つが肝かなと思います。これは順不同。で、それより下のレベルでようやく描画がスムーズだとかキャラデザインとかお姉ちゃん声でしゃべるとかが判断基準で入ります。あくまで俺個人のですが。

それを念頭に置くと、家のテレビで遊べる『ドゥーム』はN64版が1番かな、というのが個人的な感想でした。ただし、それらの基準をひとつでも超越している要素があると、評価ってガラッと変わるんですよね。で、ファイナルと銘打たれたこの『ドゥーム』、ゲームバランスや読み込みでストレスを感じないにも関わらず、難易度が尋常じゃないんです。3つあるシナリオ、まだ1つもクリアできてないんです。己の不甲斐なさに憤りながらも徹夜を重ねる日々が最近無かったんで、もう嬉しくて嬉しくて。



登場する女の子の声を担当している声優が実写で登場するこのゲーム。ゲームの中の女の子に負けないぐらい、彼女たちも可愛いのだ。

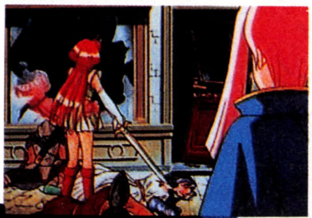


Voice Fantasia ボイスファンタジア 失われたボイスパワー

PS	プレイステーション	アドベンチャー
	アスク講談社 10月2日発売 6800円	
	CD-ROM	



▲魔術師オーガレットによれば、主人公自身もボイスパワーを持っているらしい。しかもかなり強力な物のよう。てことは、この力で世界を救えるのだろうか？



▶物語の要所には美しいビジュアルが挿入される。もちろんセリフ入りだ。



◀これは風のボイス。仲間になる女の子たちははじめからこの力を使える。

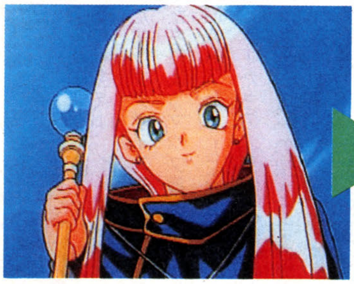
謎の力、ボイスパワーで魔王から世界を救え!!

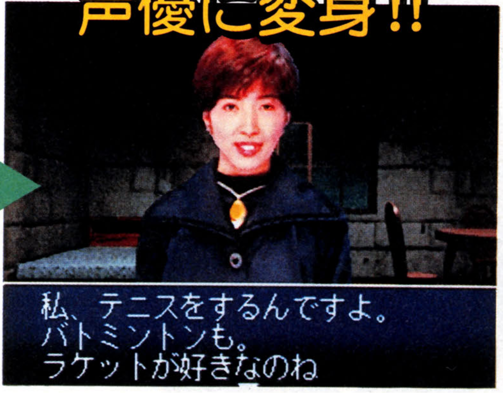
ゲームの中の世界に迷い込んでしまった主人公。そこでボイスパワーという魔法のようなものを使いこなすカワイイ女の子たちと出会い、魔物退治の旅に出ることになる。で、この一緒に冒険をする女の子たちはカワイイだけじゃない。夜になると、なんと声優の姿に変身しちゃうのだ。彼女たちはもちろん全員実在する人気声優たち。夜の間だけだけど、彼女たちにいろんな質問をすることが可能。彼女たちの趣味や夢などを聞き出すことができるぞ。

ワンポイント攻略

アドベンチャーというジャンルなので、「ここでこうすればいいよ」っていうのは書けないんだよね。まあ、強いて言えば、よく話を聞いて回ることかな。情報を聞き漏らしていると、いくら時間が経ってもイベントは発生しないぞ。あと序盤で話が進まなくなってしまった人にヒントを一つ。普段は主人公が先頭だけど、たまには隊列を変えてみてはどうかな？ これは結構重要なポイントだぞ。

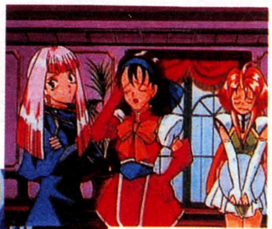
夜になると…… 声優に変身!!

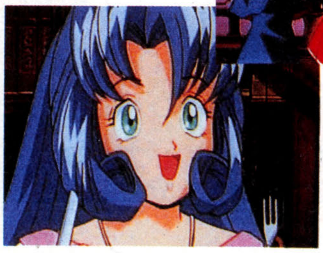




▲▶初めの仲間となるウィープも昼間はこの姿だけど、夜になると声優に!! ここでいろいろな質問にこたえてくれるぞ。

登場する女の子は美人ぞろい!!





◀ビジュアルシーンではこんなにアップになることも。

REVIEW “ゲーム”としての意地が見たい 尾和秀之

フィールドタイプのアドベンチャーゲーム。異世界に連れていかれてしまった声優が、昼間はゲームのキャラクター、夜は現実の世界にいた時の姿に戻る……という設定。しかしこれはひとつ間違えれば声優を起用したゲーム全般に対するセルフ・パロディとも受け取られかねないし、思わずそのように“深読みしてくれ”と言っているのかとも疑ってしまう。「ゲームのキャラクターを演じている時の声優」が好きな人に向けて発しているのならば、ゲームはダシともとられかねない。それはゲームに対して失礼ではないだろうか？ もし違うというのならばフィールド画面なり戦闘シーンでひとつでも新しい工夫を見せて欲しかった。ウリのひとつである筈のアニメーションシーンの粗さもツライ。せっかくの豪華なキャスティングが哀しげに見えてきてしまう。ただ純粋に声優さんが好きな人はアイテムのひとつとして押さえておいてもいいでしょう。

REVIEW 声優ファンと女の子が喜びそうネ 桃栗たき子

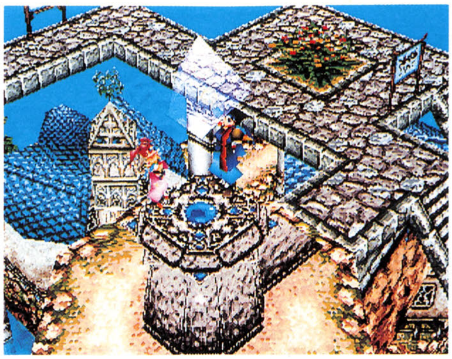
キャラがしゃべってるときにボタンを連打しても声が飛ばせないってところに"声優ゲー"の心意気を感じるっていうか〜。ストーリーは悪く書いちゃえばいい加減。わかりやすいことはわかりやすいけど、ちょっと安直すぎんじゃないかしらん。メッセージに出てくるジョークも、あたしにはイマイチよくわかんなかったし。街のなかにはスーパーマーケットとかケーキ屋さんとかアクセサリー屋さんとか、女の子が好きそうなお店がたっくさん。グラフィックもファンシーだし、ゴハンを食べるときなんかもテーブルの上に小さいごちそうがちゃんと出てくるところを見ていたら、なんだか小さいころにしていたお人形遊びを思い出しちゃいました。声優ファンをターゲットにしたゲームだけど、小さい女の子でも喜んでプレイできそう。夜になるといきなりキャラが実写になったり、イベントを自分の足で歩いて探すってところが一風変わってますよね

REVIEW 夜にもし逢えたら、素敵な事なのかね 榎本真也

昼パートはかなりクラシックタイプのロールプレイング風だな。会話とかさ、フラグの立て方とかさ。様式美に忠実というか、古くさいというか。だからといって、このゲームのキモであろう夜パートは夜パートでゲームとはいえまい。声優ちゃん実写のコマンド応答式でインタラ気分が多少味わえるが。しかし、その夜話した声優ちゃんの趣味趣向が昼パートの謎解きに反映されるっていうのが無理あると思う。だって、このせいでファンタジー世界、声優ちゃんラブラブモードのどちらにものめり込めないんだモン。智佐タローや弘子さん、みやむーといった人気どころを抑えているのだから、しかも、ミラクルボイスが尊ばれる世界って設定なのだから、もっと声の力を前面に出して欲しかった。現状では消化不良。ただ、このメーカーが積極的に声優を使った試みのシリーズを続けているのは評価するし、がんばって欲しい。



東洋でもなく西欧でもない、どこか神秘的なイメージのあるラグナキュールの世界。独特の世界観に浸ってプレイしよう。



ラグナキュール

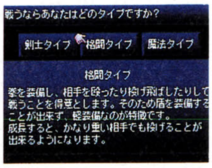
PS	プレイステーション	ロールプレイング
	ソニー・ミュージックエンタテインメント	10月2日発売 5800円
	CD-ROM	

最後の最後に楽しみが用意されているのだ!!

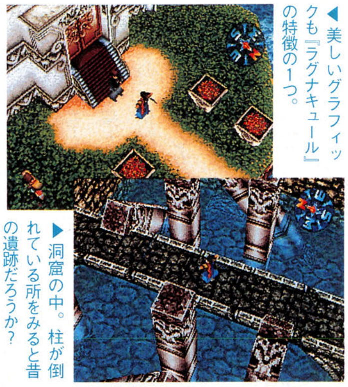
登場人物、モンスター、建物と、全てがポリゴンによって立体的に作られているロールプレイングゲーム『ラグナキュール』。ポリゴンの特性を生かし、街の中はもちろん、ダンジョンの中でさえもグルグルと視点変更が可能。立体的に作られているがゆえにキャラクターが物陰に隠れてしまうゲームもあるけど、その心配はまったくないのだ。

また、このゲームのウリの1つにシナリオクリア後に楽しめるようになる、メモリーカードバトルシステムがあげられる。これは自分の育ててきたパーティーをメモリーカードにセーブして、他のプレイヤーと対戦ができるというもの。これによって強力な武器集めや、パーティーを鍛える過程が、より楽しくなってくるのだ。





▶ゲーム開始時に主人公の戦闘スタイルを選ぶことが可能。



◀美しいグラフィックも『ラグナキュール』の特徴の1つ。

▶洞窟の中。柱が倒れている所をみると昔の遺跡だろうか？

生き残りたい奴はガードを極めろ!!







このガードがかなり重要。敵の攻撃がヒットする直前に△ボタンをタイミングよく押すことで、受けるダメージを半減させることができる。戦闘後に体力が自動回復するためか敵の攻撃力は結構高め。このテクニックを使いこなせないと、全滅の可能性もあるぞ。



▶戦闘シーンも、もちろんポリゴンで表示。ここではモンスターや味方の繰り出した攻撃に合わせてコンピューターが自動で視点を切り替えてくれる。特に魔法を使った攻撃は迫力があるぞ。

ワンポイント攻略

戦闘でガードと同じぐらい大切なのが味方の戦闘フォーメーション。モンスターとの戦いがリアルタイムで行われるこのゲームでは、ゆっくりと何をしようか考えている暇はない。戦闘に入る前に配置をよく考えておこう。また、隣の囲みの補足になるけど、ガードは主人公だけでなく味方全員の分をプレイヤーがこなさなければならない。主人公以外のメンバーにも気を配っておこう。何しろリーダーだからね。

REVIEW ゲームはバランスが命でしょう 岩本義弘

7

面白いと思ったゲームの要素を全て取り入れました、っていったら作った人は怒っちゃうかもしれないけど、要素の選択をミスらずにゲームバランスを整えられれば、絶対いいゲームになると思います。あの『ドラクエ』シリーズだって、出た当初は『ウルティマ』のフィールドマップと世界観、『ウィザードリィ』のゲーム性戦闘システムの合作だってパソコンユーザーは思ったに違いないんですから。シナリオ展開のスピード感は『FFⅦ』。戦闘シーンは『ワイルドアームズ』、女の子キャラの好感度の重要さを考えると恋愛ゲームの要素も入ってます。 それぞれのキャラの立ち方にも優れたものを感じます。人格の描き方が程良くて個々の存在が意外にリアルに感じるはず。女の子も典型的ではあるけれど、それぞれに味があっていい感じです。これ1本でお腹いっぱいになれるのでお買い得でしょう。ちなみにボクはヒノカに惚れちゃいました。

REVIEW キャラクター育てに熱中してネ 桃栗たき子

7

グラフィックがキレイでチカラ入れてるな～ってカンジ。マップ上で素速く移動できたり、メッセージに出てくる難しい漢字にはキチンとふりがながふってあるなど、プレイする人のことをよく考えて丁寧に作ってあるので好感が持てました。驚いたのはポリゴンのキャラクターが多彩な動きを見せてくれること。見慣れちゃうと、けっこううざったいと感じることもあったりするけどネ。普通にRPGとして楽しめるのはもちろん、ゲームクリア後に友達のキャラと対戦&交換できるってのが豪華です。あたしみたいな優柔不断野郎は、どのキャラを使って戦うかってさんざん悩んじゃうんじゃない？ キャラを無限に強くさせることもできるから、育てることが好きな人にはたまらんゲームかもよ。女の子キャラと恋愛できちゃうってところもポイント高めよね。でも～、戦闘シーンだけは誰が行動してるのかわかりづらいわ動きがノロいわで、ちっと頂けないナリよ。

REVIEW これも育てゲー？レベル上げ命 合澤秀一

7

エンカウントの割合が低く、レベルが上がらないうちにイベントバトルに進めてしまうが、これがクセモノ。レベル上げのできない場所でセーブすると、下手したら手も足も出ない状況に陥ってしまいます。レベル上げをこまめにしぶとくやっておくといい様子。でも、MBSモードで他人の育てたキャラクターと対戦するという目的があるので、思わずレベル上げに励んでしまいそう。また、「連打攻撃」や「防御」など、成長させる楽しみの要素が多くあるのも、"早く成長させたい"という気持ちをひたすらあおってくれる。ただ、序盤から戦闘に結構時間がかかるので、戦闘回数を多くこなすにはちょっとツライ。「連打攻撃」とか、なかなか身につかないので、待ち時間が長いし。最初、我慢できなくてつい先に進んだら、大会で全滅しちゃいました。序盤ですぐレベルが上がるか、パーティーがもうちょっと強ければ、なおよかったんだけどな。





▶ゲーム進行はコマンド選択形式のアドベンチャータイプ。ゲームオーバーはないから、安心してプレイできるはずだ。

きゃんきゃん✿バニー エクストラ

SS	セガサターン	アドベンチャー
	キッド　10月2日発売　6800円	
	CD-ROM	

女縁を授かった主人公がさまざまな女の子と出会う

主人公がいろいろな女の子と出会い、恋愛関係を築いていくという、パソコンで人気のあったアドベンチャー『きゃんバニ』シリーズの移植版だ。

寂しい学生生活を過ごす主人公のもとに、以前にもやって来た弁財天のスワティが再び現れ、女の子と出会える女縁を授けてくれたのだが……。

パソコン版にはなかった、サターン版だけの特徴は、セリフに音声が付いたことと、前作となる『きゃんきゃんバニー・プルミエール2』のキャラクター、石鍋環と東山日奈緒が再登場すること。熱心なファンにはうれしい内容となっている。



▲杉田千里。漫画家を目指す女の子だ。彼女の趣味に合った選択肢を選んで、画面上のハートマークを満タンにしよう。

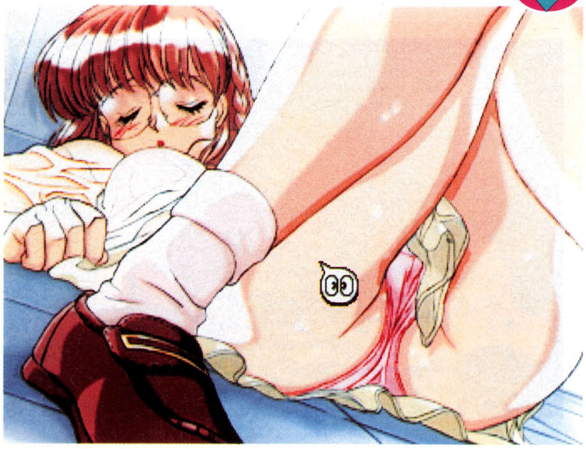
▼するとストーリーがどんどん進展していって……。すごくうれしい状況に遭遇するってわけ。



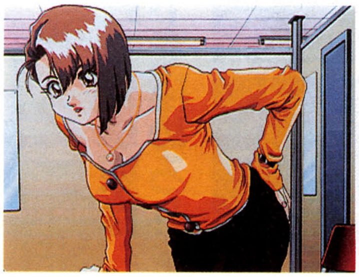


きゃる〜ん♡

▶弁財天のスワティはとても神様とは思えない、明るいノリの女の子だ。



▼▶パソコン版に比べ、女の子のグラフィックもクオリティがアップしているのだ。





星のかけらを探そう！

ワンポイント攻略

ゲーム序盤に出会う女子高生・杉田千里は自分と同じ夢を追いかける友人を求めている。彼女との会話でコマンド選択が出てきたら、なるべく彼女の趣味に同調するように努めよう。ちなみに彼女はアニメや特撮が大好きで、将来は漫画家を目指している。愛読しているのは少年漫画、好きなジャンルはSFなのだ。うまく話を合わせて、プレイヤーに対する好感度を示すハートマークが満タンになればしめたもの。プレイヤーを友達と認めてくれるのだ。

REVIEW 自分の部屋でじっくり楽しみたい　池原圭

すでにシリーズ3作目の『きゃんバニ』だけに、好きな人はなにも言わなくても買ってしまうゲームだろう。主人公は、前作の『プルミエール2』と同じ三流大学生なので、『プルミエール2』をプレイした人には思わずニヤリとさせられる部分がある。もちろん、前作をプレイしてなくても遊べるようにはなっているけど、3作を通じて出てくるスワティはともかく、前作から引き続いて出てくる女の子を攻略する楽しみを味わうには、ぜひとも『プルミエール2』から遊んでおきたい。

知っている人も多いと思うけど、『エクストラ』はパソコンゲームからの移植で、もとが18禁だけにエッチシーン満載。自分の部屋にテレビとサターンがあるか、一人暮らしならばともかく、家族と同居で居間にしかテレビがない場合は注意が必要。家族といっしょに遊ぶわけにはいかないソフトだけに評価は難しいが、キャラが可愛いのでちょっとオマケ。

REVIEW 古き良き時代のゲーム工夫が欲しい　ミキモトサイ

最近やたら多くなってきた、パソコン18禁ゲームのサターン移植。このゲームもその1つなんだけど、もうひとひねり欲しかったというのが正直な感想。ゲームそのものはパソコンでもヒットしたゲームなんだけど、いかんせんゲームが古い。数年前に発売されたゲームを移植するんだから、単にキャラクターを増やしたり、女の子キャラに声優を配するだけでなく、大幅にアニメーションを増やすとか、登場するキャラクターすべてに声優を配するといったサービスも必要なんじゃないかなぁ……。

ゲームはオーソドックスな選択式アドベンチャーゲーム。女の子とエッチするシチュエーションまでもっていくのは大変だけど、いざエッチ場面となるとこれが結構燃えるのだ。もちろん規制の範囲内なんだけど、ほかの美少女ゲームと比較しても決してレベルは低くない。次回作に期待する意味もこめて、このゲームの点数は6点！

REVIEW ここまで喋ってくれれば文句無し　尾和秀之

女運が無い主人公が七福神からさずかった縁の力でさまざまな女の子と出会い、結ばれてゆくというコマンド選択型のアドベンチャーゲーム。同名タイトルのパソコン版がベースになっており、元祖を知っている人はなんの迷いも無く購入するべし、と最初に断言します。当時から傑作の誉れが高かったシナリオはそのままに、登場人物たちが喋りまくるのだからどこにも不足はありません。要所のイベントで挿入されているアニメーションも、ちょっと絵は荒いけど素直に喜ぶべき。重要ポイントのエッチなシーンも声優さんの奮闘を讃えて「大健闘」と書いておきましょう。何はともあれ主人公と女の子たちの"お約束"な会話がただの掛け合い漫才になっていない（最近喋りがウリのゲームにそういうの多いよね）のは演出の妙。かわいい女の子だけ出ていればいいだろう的なソフトに反省をうながす、気骨と素性を持った一本。血気盛んな若者におすすめ。



▶拳の力のみが通用するまさに御意見無用の世界。見た目だけでは誰が強いか分からない!!



御意見無用
Anarchy in the NIPPON

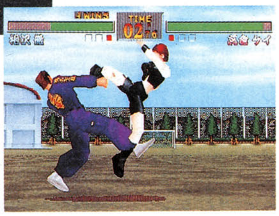
SS	セガサターン	アクション
	ケイエスエス　10月2日発売　5800円	
	CD-ROM	

あの鉄人たちが作った夢の格闘ゲーム!!

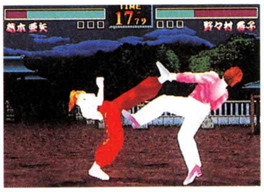
サラリーマンや女子高生が喧嘩ファイトを繰り広げる異色の格闘ゲームがセガサターンに登場。その名も『御意見無用』。見た目も変わっているけど、制作スタッフもちょっと変わっているこのゲーム。なにしろあのバーチャファイターで鉄人の称号を持つ、ブンブン丸や新宿ジャッキーたちが参加しているのだ。各キャラクターの繰り出す技は、彼らの豊富な対戦経験を元に調整されているぞ。まさに格闘ゲーマーによる、格闘ゲーマーのためのゲームなのだ。



サラリーマンのオヤジや…







悩殺高校教師が暴れ回る!!

ワンポイント攻略

鉄人たちが監修しているというだけあって、相手の出方を伺うような待ちプレーがあまり通用しないようになっているみたい。それが1番表れているのはやっぱりバックダッシュを2回連続すると転ぶってとこかな。その間はまったく操作が効かなくなってしまうので、下がる癖がある人は気を付けよう。とりあえず右の囲みで触れている軸移動が使いこなせれば、下がることも少なくなるんじゃないかな？

相手の横に回り込める軸移動をマスターしろ!!

打撃か…



しかけろ!!



投げ技を



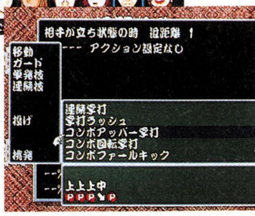
▲でもそれだけじゃ防戦一方の展開に。そんな時は相手の横に回り込め!!見事攻撃を避けることができたらそこから……。



▲相手が攻撃してきたときは後ろに下がるよりまずガード。バックダッシュを続けると転ぶので、やはりガードでしょう。



◀個性的というよりも、濃いキャラクターたち。まともな奴はいるのか？



▶コンピューターの動きを自分で決めることが可能な格闘編集モード。

REVIEW 30代の格ゲーファンにおすすめの1本　みきもとさい

7

バーチャファイター4鉄人が作ったゲームだけあって、体力ゲージが0でもダウン技でなければKOにならない点や、バックダッシュで逃げにくくするといった、「卑怯技」が使えなくするこだわりが見える。システム的にもいろんな格闘ゲームのエッセンスを取り入れていて、対CPU戦よりも2P対戦で結構熱くなれるゲームと言えるんじゃないかな。

マイナス面はポリゴンとテクスチャー関係。イメージ的には同じサターンの『バーチャファイターリミックス』のような感じ。まぁ、ゲームの世界設定からしてカッコ良さを求めたゲームではないから、個人的には妥協できる範囲。多少動きの荒さを感じる部分もあるけど、比較的スムーズに反応してくれる。これでキャラがそこそこカッコ良ければいいんだけど、リストラサラリーマンや中年おばさん、ヤンキーなどダサダサ。それを狙っているんだろうけど、ちょっと厳しいんじゃないかなぁ……。

REVIEW 鉄人の求めたモノってこの程度か　小里浩一

3

バーチャ鉄人が作ったからだろう、システム要素のほとんどがバーチャ。だが、ジャンプ攻撃や連続クイック移動などは消されていて、代わりに横移動があるといった感じ。で、やってて一番ムカツいたのが、相手の体力ゲージがゼロの時に細かい攻撃でK.O.できないというシステム要素。確かにそんな攻撃で倒されるのは嫌だろうけど、ゲームバランスとしては必要悪じゃないのか？ ただ、駆け引きに関してだけはシッカリ考えている。鉄人だから可能な調整といったところか。女子高生キャラが丈の短いスカートを気にする、仕草や攻撃のモーションは結構個性が出ていて好きなんだけど、肝腎のキャラそのものに魅力がまるで無いんじゃどうしようもない。対CPU戦もかなり難しいから、ビギナーは馴染めないだろうね。君達が求めていた道ってのは本当にこれなのか？ 「御意見無用」ってタイトルの真意はあえて聞かないが、次は頑張って欲しい。

REVIEW 初心者も無用？ 編集は燃える　合澤秀一

7

実は僕、『バーチャファイター』をやったことないんです。で、こんな感じのゲームに慣れてないので「練習」モードから入るわけなんですが、マニュアルに載ってないたくさんの技が練習できて、いい感じでした。でも、コマンドが複雑だと全然出せないので、タイミングを表示してくれるとありがたいのだけど、そこまで初心者を面倒見てくれないようです。ちょっと技を覚えたのでCPU戦に挑戦しましたが、ガード崩しと空中コンボで秒殺されました。コマンドとシステムを覚えればかなり楽しめるということですが、初心者には敷居が高すぎます。この分だと、半年ぐらい練習モードのお世話になりそう。そんなわけで、苦手な実戦はやめて「格闘編集」で遊んでみました。細かく設定ができるので、納得いくキャラクターを作るまでかなり楽しめます。キャラクターに愛着が持てればの話だけどね。ちなみに、僕は自分の作ったキャラクターに勝てません。



▶『サムライスピリッツ』シリーズのといえば、やはりこの徹底した「純和風」な雰囲気が魅力。連続技もコンボではなく「斬」だ。



サムライスピリッツ 天草降臨

SS	セガサターン	アクション
	エス・エヌ・ケイ　10月2日発売　5800円(拡張RAMセットは7800円)	
	拡張RAMカートリッジ対応	

響きわたる鋼の悲鳴に 武器格闘の醍醐味あり

武器格闘ゲームの元祖ともいえる『サムライスピリッツ』シリーズの最新作が、いよいよサターンに登場だ。

4作目となるこの『サムライスピリッツ~天草降臨~』では、前作の『斬紅郎無双剣』の世界観やシステムを継承しつつ、システム面の追加・変更を行ない、前作に慣れ親しんだプレイヤーも新鮮な感覚でプレイできるようになっている。話題の新システム「怒り爆発」も期待を裏切らないデキで、〝一閃〟や〝連ね斬り〟の強力無比な攻撃力は格闘ゲームのツボでもある「爽快感」を十分に感じさせてくれるのは間違いない。

忘れてはならないのが、多くのファンを持つ個性的な剣士たちだが、こちらも当然期待を裏切るようなことはなく、前作からの12人に加えて、旧シリーズから3人、新登場2人の総勢17人が、剣を握りしめて出番を待っている。

もちろん拡張RAMカートリッジがあればより快適に遊べるので、持っていない人には、これを機に拡張RAMがセットになった「お買いセット」を購入することをオススメしたい。よりアーケードに近い環境でプレイできるぞ。

新システム満載！



連打！連打！





美剣士シャルロット嬢一手お願いしたい……

拡張RAMで快適プレイ！



ロード時間の短縮にキャラクターのパターン数増加といいことづくめの拡張RAM。だけどカートリッジの差し込みが浅いと認識してくれないので注意するように。

4斬？ 10斬？



甘い！ 甘すぎる！



ワンポイント攻略

初心者にまず言っておきたいのは「ガードをしっかりしろ」ってこと。これがお留守になっちゃうと、どうにもならない。攻撃の基本はX＋Yボタンの「連続斬り入り込み」と、A＋B＋Xボタンの「怒り爆発」かな。まずはこれを身につけたい。とくに「怒り爆発」からの〝一閃〟や〝連ね斬り〟は使い勝手も良く、必須技だね。あとは困った時の「大斬り」。一発逆転狙うならこれだね。あと、慣れてくれば14連斬などの連続技も出来るようになるよ。

REVIEW 怒り爆発の逆ギレって面白いよね　穴井夕子

この『サムライスピリッツ』は人気シリーズらしいんだけど、とにかく技とかの演出が派手なんでビックリしちゃった。A・B・Xボタンの同時押しで、「怒り爆発」っていってキャラクターの体が赤くなるんだけど、なんか逆ギレって感じがして面白いよね。あと、剣がぶつかったときの「キンキン」っていう効果音とか、剣を落として素手で戦わなきゃならなくなったりとか、芸が細かいよね。タカやイヌなんかのサブキャラクターが攻撃してくれるのも、ちょっぴり得した気分かな？　キャラクターだと相手を凍らせるリムルルの仕草がかわいくって好きかな。その他にも「不意打ち」とか「回り込み」とかいろいろなシステムがあるみたいだけど、なかなか覚えられないのよね〜。全部覚えちゃえば、もっと楽しめるとは思うんだけど……。やっぱり、こういう格闘ゲームってちょっと苦手。読み込みが頻繁にあるのもちょっとだけ気になったかな？

REVIEW 一家に一本、武器格闘の基本　尾和秀之

もういまさら説明の必要もない武器格闘ゲームがセガサターンに登場。それにしても『サムライスピリッツ』のコマンド（というかＳＮＫさんのコマンド）はパッドじゃ入れづらいッス。技が出なくてゲームが嫌いになってしまう前にジョイスティックを用意しましょう。個人差はあると思いますが、とても快適になります。さて『天草降臨』と言えば、よりわかりやすくなった「怒り爆発」モードに尽きるでしょう。一発逆転の爽快感と予断を許さない緊張感はシリーズ屈指ではないでしょうか。とにかく重ねて連ねて相手が宙に浮き上がるまでブッた斬るのは気持ちよいもの。目まぐるしく画面に表示される各種数値はこのゲームならではの醍醐味。よそのゲームが真似してもサマになりません。全キャラクターのエンディングをコツコツと制覇するのもまた、楽しみ方のひとつでしょう。次はポリゴンになるということですが、こちらのほうが気になるな。

REVIEW 結局ファンしか楽しめないだろう　小里浩一

刀での一撃必殺のイメージはもう無いけど、表現が結構血生臭くて斬り合うイメージは増えているのでは。ナコルルとかの人気キャラもアニメ臭さを増しているからファンも大満足か。それを目当てで買う奴等が多いだろうしね。だけどさ、今まででも膨大なシステム要素を覚えるのが大変だったのに、さらに増やしてどうするの？　体が勝手に動くまでに一体どれだけ練習すればいいのかね。好きじゃなきゃ挫折するよ。しかもどのシステム要素を取っても「攻め重視タイプな人たちいらっしゃい」な感じで、手先の器用な奴等が勝つタイプだし。こーゆーのはどうもね。特に相手をつかんでも体勢を崩すだけってのが納得いかない。いいじゃん、相手が接近する隙を見せたんだからダメージ安定で奪えたって。

ハッキリ言って『サムスピ』シリーズが好きな奴等しか楽しめないんじゃないかな。ビギナーの入る余地なんて無い気がするね。





▲ルールは簡単ですぐに慣れることができるけど、いろんなところで記憶力が試される。女の子に見とれているとクリアは難しい。

全国制服美少女グランプリ Find Love ファインドラブ

SS	セガサターン	パズルアドベンチャー
	ダイキ　10月2日発売 4800円	
	CD-ROM	

女心を解き明かすのはパズルを解くより難しい？

アドベンチャーゲームとパズルゲームがミックスされた異色の美少女ゲーム。プレイヤーは日本中の女の子を訪ねつつ、アドベンチャーパートで女の子を口説き、様々な種類のパズルを解いていく。日本が5つのエリアに区分され、1地区に7人の女の子がプレイヤーの訪問を待っている。パズルはジグソーやパネルなど親しみやすい内容のものがそろってるのだ。また、ファイリングボックスでクリアした女の子の映像を保存してくれる親切機能も付いている。







こんな美少女たちが全国各地に合計で35人も待っているぞ。



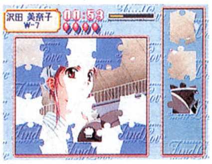
▶クリアした美少女たちとの思い出をちゃんと保存してくれるぞ。

ミニゲームをクリアしよう！

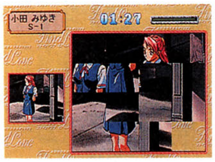
意外なほど熱中するミニゲーム。4人の美少女がキミの挑戦を待っているぞ！



←間違い探し
こんなにカワイイ間違い探しって今まであった？



ジグゾーパズル→
細かさが異なる4種類のジグソーがあるのだ。



←パネルパズル
パネルをずらしして絵を合わせよう。



神経衰弱→
記憶力だけが頼りのこのゲーム。よく見てね。

パズルをやっている最中に突然出題されるクイズ。アドベンチャーパートでの会話がヒントになっていることもあるから注意が必要だ。



ワンポイント攻略

全体的な難易度はそれほど高くはないので、気を抜いているといきなり時間切れになることもあるので、集中力、注意力だけは欠かすことができない。また、パズルの途中に出題されるクイズは、会話の中や女の子が持っているアイテムにヒントが隠されているので、画面が変わる度に一通り画面のすみずみまで確認するようにしておくと、突然の出題にも対応できるだろう。パネルパズルは横1段ごとに揃えるように考えていくとうまくいくはず。

REVIEW 全国制服グランプリパズルはもっとひねって欲しい　岩本義弘

5

なんかすごいゲームですね。「全国制服美少女グランプリ」っていうタイトルだけ見ると、ミスコンの美少女版なのかなと思ってしまったんですけど、プレイしてみるとパズルゲームがかなりの比重を占めているじゃないですか。パソコンゲームに詳しい人が「このゲーム、パソコンの時はパズルなんかじゃなくて、女の子のカタログと着せ替えだけだったよ」と言うのを聞いてようやく納得したけど、普通はわからないので不親切かも。

データベースだったものにわざわざパズルを入れたにしてはどの女の子の時も結局4種類のパズルの繰り返し、しかもジグソーパズル以外は全然工夫されてない。これだったらパズルはかえってアドベンチャーの部分の邪魔にしかなっていないので必要ないんじゃないかと。せっかく登場する女の子は可愛くて、アドベンチャーパートはなかなか面白かっただけに、ちょっともったいないですね。

REVIEW 用途くっきり。潔さに感服!!　尾和秀之

6

際限無い女の子のバリエーションと制服マニアを唸らせた同タイトルのセガ・サターン向けバージョン。全国北から南まで、全5ブロック、合計35人の女の子と恋の駆け引きをしてゆくシンプルな構成。駆け引きと言っても簡単なコマンド選択とミニゲームなので、リトライを繰り返してゆけば無理なくクリアできます。ミニゲームはけっこう骨があります。でもゲーム中は女の子が音声で励ましてくれるから奮起するべし。御褒美はまさにこのソフトの肝、ちょっと刺激的なグラフィック。テレビよりもちゃんとしたディスプレイなどで鑑賞すると感動もひとしおだと思うぞ。絵のクオリティ（シチュエーション、ポーズの豊富さも含む）と女の子の多彩さ、後を引くミニ・ゲームの面白さが絶妙にブレンドされています。かわいい女の子をとにかくたくさん収録していますよ、という明確すぎるほど明確な旗印が心地良いです。でも主にコレクター向け、かな。

REVIEW 薄口は好きですか？　榎本真也

6

ギャル35人登場というのは、ボリューミーでよいね。グラフィックはレベル高いし、性格の描き分けも、まあまあできていると思う。でもね、そのどちらも、実写の置き換えチックというか、トレースしたって感じなんだよね。『同級生』とか優れた美少女ゲームのグラフィックや、性格付けって、実は極端だったりするんだよ。いい意味でも悪い意味でもその辺のアクで、美少女ゲーマーたちは一喜一憂する。そのアクがないのは幸か不幸か、どうだろうね。オレはこういうのも好きだけど。

ゲーム自体はちょっと起伏に欠ける。アドベンチャーパートとミニゲームパートが交互に続くんだけど、ミニゲームのところが後々面倒になるんだ。ジグソーパズルとか、パネルパズルとか、難しくなるのに代わり映えしないんだもの。ちょっとした息抜きにはいいので、どっちかっていうとパソゲー向きのゲームだなと思った。

NOW PRINTING

▶『ドゥーム』シリーズに出てくる武器は、どれも強烈な印象のものばかり。強力な武器はプレイヤーの爽快感を高めてくれる。





SS	セガサターン	シミュレーション
	光栄　10月2日発売　7800円	
	CD-ROM	



キミの行動力で歴史は変わる！ 毛利家の全国制覇を目指せ!!

このゲームは、今年のNHK大河ドラマでも放映されている歴史上の人物「毛利元就」を題材にした歴史シミュレーションとなっている。しかし、これまでによくある歴史シミュレーションとは異なり、ロールプレイングゲーム的要素が盛り込まれている。そのため、歴史にそれほど詳しくない人でも、ゲームの背景となる歴史の流れを理解しながら、戦闘をシミュレーションすることが可能になっている。戦闘のシミュレーション部分（合戦）は、演習や武器の売買などにより武将の戦闘能力を上げ、地形や部隊の配備、進行パターン、攻撃順序などを考え、戦闘を有利に進めるという作りとなっている。

ロールプレイング的展開

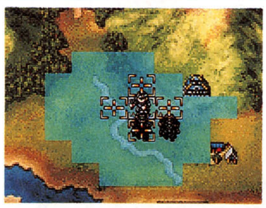


▲戦闘だけでゲームが進むのではなく、エピソードのつなぎにロールプレイングゲーム的物語が展開される。そこでの会話や事件で人と知り合ったり、アイテムを手に入れることもある。



▼同じ人物でも一度会っただけではすべてを語ってくれないこともある。事件に進展に合わせて2度3度、会ってみることも必要。また、要求に対する返事次第で展開が変わることもある。

基本は歴史シミュレーション



▼物語を進めていく上で絶対必要になるのが戦闘。ここで勝ち抜くためには、十分な作戦を練り、戦闘をできる限り有利に進める工夫が必要になる。



▲これが戦闘画面。4方向への進行が可能。攻撃には武器による攻撃と、部隊ごとの特技による攻撃がある。特技には火攻めや水攻めなどの種類がある。

戦闘までのストーリーが鍵だ！







物語の最初にあるロールプレイング的展開をしっかりとプレイしておくこと。ここでのセリフを読み飛ばしたり、町中を探索せずに合戦に突入すると苦労するだろう。役に立つアイテムや、有能な武将と知り合うチャンスもあるので、マメに探索しておこう。また、会話をしっかり頭に入れておけば、歴史的背景を理解することができるので、戦闘への感情移入もスムーズに進むだろう。そうすることでゲームをより一層楽しめるようになる。ゲームで遊びながら学べるわけだ。

ワンポイント攻略

ロールプレイングゲーム的要素が多いというのがこのソフトの重要なところ。単に部隊を鍛えたり、作戦を考えるだけでなく、様々な情報を入手して行動することによって、有利な状況を作ることが可能になる。また、助けを求めてくる人には優しくしておくこと。家来になってくれたり、新しい武器を手に入れるキッカケになったりすることが多いようだ。歴史の勉強と思ってゆっくりと会話を読みながら進めたほうが楽しめるゲームなのだ。

REVIEW 遊びやすさが魅力のゲームです　古澤晶

5

久々に大河ドラマとしては高視聴率を保っている『毛利元就』をゲームとして体験したい人には最適のソフト。『三国志英傑伝』や『三国志孔明伝』と同じ英傑伝シリーズ。会話フラグに詰まったときの「お助けコマンド」は、便利で使い勝手がいい。また、大河ドラマを見ていない人のために、ゲーム導入部で部下と何度も話すことで、顔や名前を覚えることができるのもグッド。刀鍛冶のスキルを上昇させることによって、より強い武器を製造できるようになるのも面白いシステムだ。

アドベンチャーシステムはそれなりの完成度だけど、戦闘システムにもう一工夫欲しかった気がする。とはいっても、昔ながらの光栄ファンじゃなく新しいファン層拡大のために、こういう簡単な戦闘システムを採用したのかも？　信長・秀吉・家康が主人公の戦国シミュレーションに飽きがきている人なら楽しめるかもしれない。

REVIEW 毛利元就の波瀾万丈の人生を追体験　池原圭

5

生誕500年てことで、NHKの大河ドラマにもなって、地元もウハウハの毛利元就を、あの光栄がゲーム化したというから、バリバリの歴史シミュレーションゲームを予想していたんだけど、これが意外や意外。ちょっと肩透かしをくらったように感じるほど元就から孫の輝元までの3世代を史実に基づいて描いている。おかげで、歴史的なイベントに関しては自由度はほとんどない。というよりも、少なくとも、このゲームの前半に関しては毛利元就の波瀾万丈の人生を追体験することを目的としたゲームのようだ。そう考えれば、オープニングやあの有名な「三矢の訓え」などのエピソード部分がアニメーションムービーなのも、なるほどって感じで納得が行く。

歴史を大きく変えることができないかもしれないが、歴史シミュレーションゲーマー向きではないけれど、大河ドラマを見て毛利元就に興味を持ったという人には結構オススメのゲームかも。

REVIEW 教育ソフトっぽい雰囲気がグー!!　尾和秀之

6

歴史上の有名なエピソードなどがアニメーションで再現されていて、きちんと観るとけっこう勉強になります。大河ドラマも伝記小説も全部読んでしまっている人も、観て損はありません。そこの部分をピックアップしてみると、ちょっとした教育ソフトといった趣ですね。アニメ顔のキャラクターたちに少し戸惑うかもしれないけれども、ゲームの進行には影響ないワケだし、進めていくうちに気にならなくなります。システムはストレスを感じさせない親切な作りで、とりわけキー関係の煩雑さはゼロ。パッとアイコンを呼び出せばたいてい自分が何をすればいいのか、何ができるのかが一目瞭然。ただし、実際の戦闘シミュレーションはけっこう堅いバランス。規定ターンぎりぎりまでひっぱりそうになることもしばしばで、肝、冷やします。もたもたしていると負けちゃいます。何はともあれやりこむも良し、さっくりと楽しむも良しの一本。

プリクラ写真付

今週発売のゲーム

レビュアー紹介



古澤彰一

シミュレーション伝導師。ＣＤとは思えないサクサク感のある『ダビスタ』が好き。格闘モノは苦手。



小里浩一

通称・吟ちゃん。「鉄拳日記」連載中。対戦格闘が得意だが、美少女ものは苦手な硬派。



小椋茂樹

パチンコ漫画家。毎日に数時間はパチンコを打ち、月に数十万負けることも度々。パチプロではない。



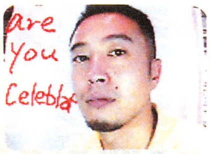
池原　圭

ロールプレイング愛好家。苦手は格闘やシューティング。『ポケモン』を超えるＲＰＧを探求中だ。



穴井夕子

タレント。現在はバンドＯＲＡＮＧＥのヴォーカルとして活躍中。パズルゲームが大好き。



榎本真也

ＴＶＧ－ＣＯＲＥ班班長。『タクティクスオウガ』などのシミュレーションを好む。アクションは苦手だ。



岩本義弘

本誌編集スタッフ。スポーツゲームが好き。『みんなのGOLF』は19アンダーの記録を保持。



合澤秀一

本誌編集スタッフ。『ＭＳＨ』などのカプコンの2D格闘が大好き。苦手なジャンルはスポーツ。



桃栗たき子

ヒーローおばさん。ＧＢ版『川のぬし釣り３』に夢中。対戦格闘などはあまり得意ではない。



みきもとさい

ギャルゲー評論家。専門はパソコンのギャルゲー。最近のお気に入りは『リフレイン・ラブ』だ。



名前

レビュアーのプロフィール欄です。好きなゲームや得意、苦手なジャンルなどが書いてあります。



李　龍一

本誌ゲーム系人間魚雷。基本はゲーセン野郎なので、移植物やストイックなゲームが恋愛対象。



尾和秀之

本誌編集スタッフ。「きゃんバニ」など、美少女ものをこよなく愛す。対戦格闘は下手の横好き。



大堀犬司

本誌ロリコン編集者。育てゲー大好き。『パワプロ』のサクセスモードや『ダビスタ』をやり込む。



大重雄二

本誌パチンコ好き編集者。体験版で気に入った『グランツーリスモ』の発売を心待ちにしている。

事後報告

榎本 いやー、ついにリニューアル1号目の完成。

犬司 んー、けっこう感慨ぶかいもんがあるな、ボク。

桃栗 レビュアーが増えたんで、あたしたちは楽チンになったネ。

小里 そうっすね。

榎本 で、今週って何かいいゲームはあった?

犬司 わりと小粒だったと思うけど、ボク。AMショーの方が楽しかったなあ。やっぱ『バーチャロン2』はいいよ。はやく完成版がしたい。

榎本 いきなり身も蓋もないな。

尾和 『サムライスピリッツ』はいい出来だと思います。パッドだと操作しづらいんで、ジョイスティックは必携ですが。

犬司 拡張カートリッジのおかげか動きはいい。でも、覚えることが多くてとっつき難いね。ファンなら買いかなあ。

榎本 オレ的には『大航海時代外伝』。男のロマンつーの？ 冒険欲が掻き立てられるんだよ。

犬司 システム的な目新しさはほとんどないけどね。

榎本 まあ……。

尾和 美少女モノでは『きゃんバニ』と『制服美少女』でしょうか。どちらもパソコン版からの移植ですが。

犬司 ボクは断然『制服美少女』を支持。かなり好きでしょ、こーゆうの。先週の『ミニスカポリス』と同じで、開き直りの姿勢が潔いっていうか。

榎本 まあ……。ていうか評価のはっきり分かれるタイプのゲームだな。よくまとまってるとは思うけどね。オレはそんなに評価しない。

尾和 エッチ度でいえば『きゃんバニ』でしょう。サターンなので限度はあるんですが、それでもかなりイケます。パソコン版と違って、音声もついてますし。

榎本 まあ……。ていうかイケるのか!?

桃栗 『ラグナキュール』は正統派RPGってカンジ～!? じっくりやり込むタイプの人にはおすすめデス♡

榎本 戦闘の単調さを回避する手段として、アクション性を持たせるっていうのは最近のRPGの傾向だな。

犬司 いや、それがけっこう楽しい。敵の攻撃をガードするときなんて、緊張感あるよ。敵の動きにあわせてタイミング良くボタン押さなきゃなんないし。

榎本 まあ……。ていうかアンタ、レビュー全然書いてないのに、なんでそんなにゲームやってんだよ。仕事しろってーの。



⬆『サムライスピリッツ天草降臨』。新システムの「怒り爆発」時に繰り出される派手な必殺技は爽快感抜群。ストーリーモードでは、世界に災いをもたらす「天草四郎時貞」を倒すことが目的だ。



⬆『ラグナキュール』。プレイヤーキャラが攻撃時にボタンを連打することで連続攻撃が行えたり、敵の攻撃時に△ボタンを押すことでダメージを半減できるガードシステムなどが特徴だ。

今週の

開封即試遊

開けて速攻 遊んだ

『ワイルドチョッパーズ』

NINTENDO64
11月28日発売
8800円
振動パック対応

さすが64!! グリグリ動く

今週からいきなり始まった『開封即試遊』のコーナー。読んで字のごとく、メーカーさんから届いたサンプル版を速攻ハードにブチこんで遊んでしまう、というコーナーなんス。第1回はセタ『ワイルドチョッパーズ』。武装ヘリコプターを駆使して特殊任務をクリアするという趣向。ではさっそく若い衆を呼んできて遊んでみませう。おっと、暫定司会は編集・尾和です。

編集・瀬古（以下・瀬）「これ、振動パック着くんスね」

尾和（以下・尾）「とりあえずアクションものには欠かせない要素でしょ」

瀬「やってみるッス」

尾「うぉっと、いきなりそのコントローラーの持ち方からして間違っているな。ほれ」

瀬「え？ うわ、ほんとっスか、これヘンですよ？」

尾「ヘンではない!! これは64コントローラーの正式なホールド方法のひとつ レフトポジション」

瀬「左手で十字キーを動かすんですね。これで前進、後進、左右に旋……旋回しない!?」

尾「機首の上下と旋回は3Dスティックを使うのだな」

瀬「し、しかも右手の人指し指でバルカン砲のトリガーを引くなんて、狂気の沙汰ですよ、これ」

無駄弾が多いうちは上達せず

尾「慣れれば右手は鉄砲を撃つ感覚に極めて似通っていることに気づくはずだが？ 瀬古もエアガンとか好きだろ？」

瀬「いや、ま、確かにそうですけど。あ、今、振動が!!」

尾「衝撃によって焦りが生じ、余計に照準が合わせづらくなるのだな」

瀬「ううっ、もうツラいっス」

尾「あきらめの早いヤツめ。お、新保だ。ヤツは3Dスティックの名手だったな」

編集・新保（以下・新）「なんですか、なんですか」

瀬「頼まなくても勝手に始めてますね」

尾「さすがだな」

新「ちょっと別の機種を試してもいいですか？」

尾「良いぞよ」

新「……はーん。運動性能から武器積載量まで、これくらい差があってのはかなりソソられますねぇ」

瀬「武器、2種類しか積めない機体もあるんだ」

新「要は無駄弾を撃たなければいいんでしょ」

尾「そういうこと」

瀬「まずはロックオンのコツからおぼえなきゃ」

尾「やりこめばやりこむほど上達が実感できるゲーム、と見た」



⬆破壊すべき目標に合わせて武器を選ぶ。バルカンも使え!!

マップによっては敵の撃墜度で次の作戦に良い影響が出ることもある。時間と弾が許す限り敵を落としておこう。でもくれぐれも深追いは禁物。

こんな印象っス

●3Dスティックが苦手な僕には酷っス。けど武器の使い分けとか、ちょっとマニア心をくすぐられます。 編集：瀬古

■ロックオンは簡単です。瀬古君の言うことを信じちゃいけないですよ。 編集：新保



これもイイ

武器搭載量はマックス。装甲の厚さも頼り甲斐がある。敵に体当たりされても当たり負けしないのが魅力



おススメ

攻守のバランスが良好。スピードもそこそこで、ほどよい旋回性能。手足のように動いてくれるぞ!!





独特の浮遊感に慣れるまで時間がかかるかもしれないが、とにかく慣れろ!! 3Dスティック修行用ソフトに認定（勝手に）。

言いたいことはテレビゲーマーにブチまけろ!!

ゲーム誌のレビューをソフト購入の参考にしている人は多いはずだ。でもそこに書かれていることが、いつも本当だとは限らない……そんな経験をしている人も多いだろう。本誌も今週からゲームレビューを強化したのだけれども、皆はどう感じただろうか？ 物足りない、と感じたキミのために、テレビゲーマーではみんなからゲームレビューを募りたいと思う。ゲームに対する怒り、喜び、悲しみを文字にしよう。

●**ひとこと部門**……ひとことでそのソフトを言い表す言葉を。誹謗中傷系の言葉は厳禁。採用しないぞ。

●**100文字部門**……100文字でほとばしる思いを伝えろ!! 書いてみるとけっこう難しいハズ。

●**200文字部門**……少し長めだけど色々書ける。でもきちんとまとめるのはけっこう骨。

●**400文字部門**……文章に自信があればこの部門。

レビュー対象ソフトは特定しないが、どこのメーカーの何というソフトを何文字部門で応募したのかを明記してほしい。はがき、封書とも可。締切りは毎週火曜日。

〒153 東京都目黒区青葉台3の1の12 株式会社アクセラ 週刊テレビゲーマー編集部レビュー係まで。

意見 COME ON!! REVIEW 募集!!

PORSCHE

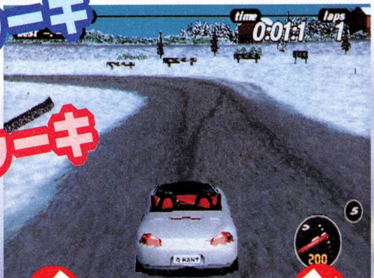
Challenge

PS	プレイステーション	レースゲーム
	ソニー・コンピュータエンタテインメント　発売中　5800円	
	CD-ROM	

Tecnical Manual

昨今のすべってナンボ、改造してナンボのドライブゲームとはちと違う、この『PORSCHE Challenge』はちょっとオトナでアイデアいっぱいのドライブゲームなのだ。今回は全4コースとその攻略を紹介しちゃう。実車ポルシェボクスターのうんちくもあるゾ！

ノーマルブレーキとサイドブレーキ



このゲームではドリフト走行の代りに、サイドブレーキを使って、角度のキツイコーナーなどを攻めることになる。ノーマルブレーキに比べて減速が速く、コースアウトしそうなときや車体のバランスを立て直したいときにも役に立つ。



ほとんどのコーナーで有効に働く。スピードの減少がゆるやかなので、スピードを落とさずにコーナーを抜けたいときは、ノーマルブレーキが有効だ。



90度以下の急な角度のコーナーに有効。左右の方向キーと組み合わせれば急激なコーナーリングも可能だ。ここ一発で頼りになるが、長く押し続けると停車したりスピンターンしてしまうので注意が必要。



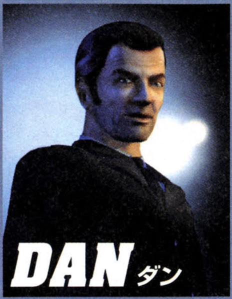
このゲームは同じ車種だけを使用し、ているのでマシンの性能差ではなく、それを操るドライバーの性格に特徴を付け、ゲーム性を持たせている。各キャラクターにはそれぞれ、相性があり、それによってレースの展開が変化したりする。例えば、相性が良ければ道を譲ってくれるが、相性が悪ければ道を塞がれたりするのだ。

キャラクターの相性

	Dan	Beats	Taka-bo	Nikita	Marco	Rachel
Dan		×	▲	■	○	♥
Beats	×		○	■	▲	♥
Taka-bo	×	■		○	▲	♥
Nikita	○	♥	♥		♥	×
Marco	◎	♥	×	▲		×
Rachel	×	♥	▲	◎	■	

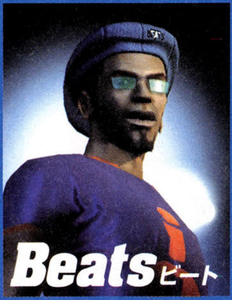
表中の記号
表は横の列で各キャラの相性を見ます。
◎非常によい ○よい ■普通 ▲嫌い ×非常に嫌い ♥好き

登場キャラクター紹介



国籍：アメリカ　年齢：28歳
職業：キックボクサー
普段はのんびりしたドライブスタイルだが、レースになると話は別。一転してアグレッシブな走りになる。6人の中で他のキャラクターから最も嫌われてるイヤな奴でもある。





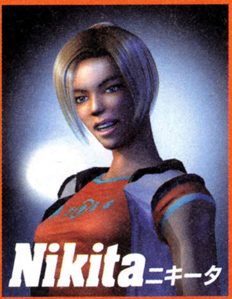
国籍：イギリス　年齢：25歳
職業：DJ
DJという職業とは逆に、走りにはハデさもなく、シンプルなドライビングを見せるイギリス人。サイドブレーキの使い方はかなりうまい。ニキータ、レイチェルにはモテているらしい。





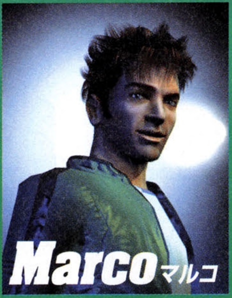
国籍：日本　年齢：17歳
職業：ハッカー
17歳でポルシェを駆る少年ハッカー。免許を持っているかどうかは分からないが、走りはクールかつ大胆に！ を信条としている。ニキータに好かれているが本人はレイチェルが好き。





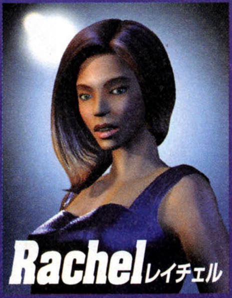
国籍：フランス　年齢：26歳
職業：記者
レースへの執着心が強く、走りはじゃじゃ馬のような勢いを見せる。が、レイチェル以外のキャラクターには好意的で道を譲ったりしてくれる。年下でモデルとなればムカツクのは当然？





国籍：イタリア　年齢：23歳
職業：メカニック
基本的にはテクニカルなドライブを見せるが、一度冷静さを失うと情熱的なイタリア人の血が騒ぐらしい。そうなったときのドライビングは予測不能になってしまうので注意が必要だ。





国籍：スウェーデン 年齢：19歳
職業：モデル
育ちはいいが、世間知らずの典型的"お嬢様走法"を展開してくれるのでかなり怖いモノがある。できるなら、あまり関わらないのがベストだ。さすがモデルだけあって、人気は高い。

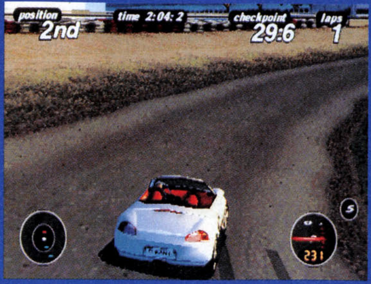


Stuttgart

ゆるやかなコーナーが多い入門コース マシンの特徴をマスターしよう！

コース図を観ると分かるように、半分が直線になっている比較的簡単なコースだ。ノーマルコースなら、最初のコーナーと2個目のジャンクションの手前にある上り坂がタイムを縮めるテクニカルポイントになるだろう。ロングコースなら、ヘアピンカーブの抜け方で勝負がつく。サイドブレーキを上手く使いこなすのがポイント。

CHECK 1 スピードを活かしたまま、コーナーに突入！



コーナーへのアプローチが簡単なので、ついインに切り込んで行きたくなるが、コーナーの出口がS字になっているので、ここはアウトから入っていくのが正解。ブレーキはコーナー半ばの上り坂手前くらいでかけるのがベスト。

CAUTION



コース中、2個所にあるパイロン。蹴飛ばすだけなら、特別レースに影響はないが、ごくまれに車体の下に巻き込んでしまうと減速してしまうこともあるので注意。キャラクターによっては好んで蹴飛ばしに行くヤツもいる。

CHECK 2 坂の上にあるタイトコーナーで勝負！早めのブレーキングがポイントだ



S字の急な上り坂の登頂部にタイトなコーナーが待ち構えるという組み合わせ。S字部分の道幅が急に広がっているので、スピードを出したくなるが、次のコーナーに備えてS字の途中でスピードを落として行こう。



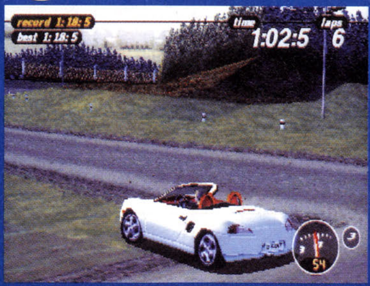
目標タイム		
	Normal course	0'45"00
	Long course	1'06"00

CHECK 4 クリアの秘訣はサイドブレーキ 使いこなせればクリアは簡単



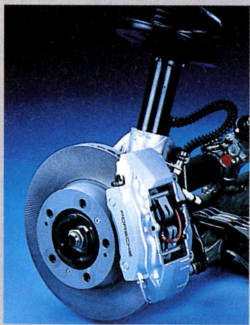
サイドブレーキターンを使えるかどうかで大きく差がつくコーナー。コーナー手前が下り坂なので意外とスピードが乗ってしまう。早めのブレーキングがクリアのポイント。

CHECK 3 度胸試しの下り坂！ 気合のサイドブレーキターンを使え!!



ロングコースモードで登場するジャンクション。コーナーの直前まで全開で突入し、サイドブレーキターンでクリアしよう、スピードも落ちてその後に続く直角コーナーも楽にクリアできる。

Boxster のうんちく①



ボクスターのブレーキはフロント298㎜、リアが292㎜。もちろんABS搭載。オプションを追加することによって、より確実なトラクションコントロールが可能になる。ゲーム中でもその堅実さは存分に再現されていると言える。

USA

コーナーだらけのハイスピードコース ワンミスが勝負の分かれ目になるゾ！

全体的にゆるやかなカーブで構成されたコース。極端にスピードダウンするところがほとんどないので、一度ミスをするとリカバリーに時間がかかってしまう。攻略のポイントはノーマル、ロング共に、大きく順位に影響を与える最終コーナーだ。ここまで、いいポジションで走ってきてもこのコーナーのクリアの仕方で大きく順位が入れ替わってしまうのだ。

CAUTION



ほのぼのとした路面電車だが、ノーマルコースからこの区間に入るとかなりのスピードになっているので結構危険な障害物。ここでライバルカーと争うのはなるべく避けたいところだが、上手くいけばライバルカーと路面電車をぶつけることもできる。

CHECK 1 突然ヤシの木がお出迎え アセったら即激突！



ロングコースの途中に突然登場するヤシの木の並木。道路が2つに分断されてしまうので道幅は極端に狭くなるが、あまり急激なコーナーはないので、落ち着いて走れば問題はない。

Junction



CHECK 2 パイプオルガンの音高らかに シケインは来れり。アーメン



ヤシの並木を抜けてホッとしているところにやってくるシケインのような曲がり角。最初の角でサイドブレーキをかけて一気に抜け出そう。

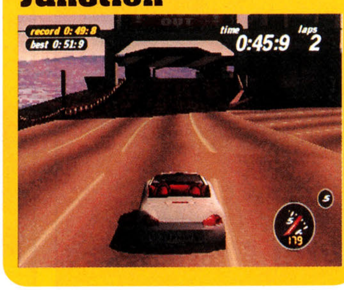


CHECK 3 道幅の広さに要注意！大きく見える がかなりタイトなコーナーだ！



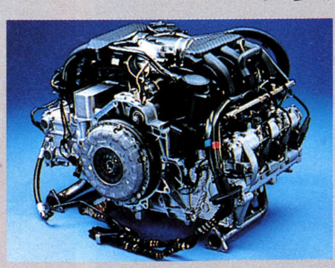
ノーマルコースとロングコースではアプローチが変わってくるが、道幅の広さに惑わされず早めで充分なスピードダウンが必要となる。

Junction



目標タイム		
	Normal course	0'46"70
	Long course	1'05"90

Boxster のうんちく②

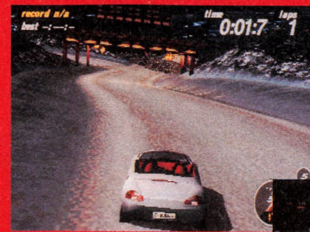


ボクスターのエンジンは水冷式水平対抗6気筒4ストローク。排気量2・5リッターで204PS／6000rpmを絞り出す。この心臓部があのパワフルな走りを生み出す秘密なのだ。

オリエンタルなハイウェイサーキット ベストラインを探し出せ！

多種多様なコーナーと、程よい直線が交互に続くバランスのとれたコース。全体的に道幅が広く、S字のコーナーが続いても上手く攻めれば、ほぼ直線的に走ることもできるのでコーナーの頂点をつなぐ丁寧なコーナーリングを心がけれよう。それだけタイムアップも可能だ。

What's this?!

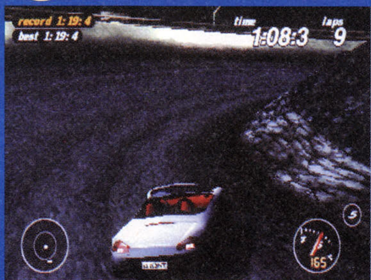


⬇同じく門と一緒に並んでいる“ちょうちん街灯”。うーん、使い方はまちがっちゃいないんだけどなぁ。なーんか誤解されてるよーな気が……。



⬆スタートするといきなり出迎えてくれるナゾの門。どうも日本以外の文化が混じっているように見えるけど……。海外から見た日本の認識ってやっぱこんなものなのか？

CHECK 3 最後のS字は突っ込み禁止 急がば回れの精神で行こう



ゴール前の最後のS字、1つ目のコーナーはゆるやかだが、ここは2つ目のコーナーに備えてスピードを抑えて姿勢を立て直そう。ライバルカーを抜くならココが最後のチャンスだ。

CHECK 2 切り込み方に要注意 リズム感より状況判断が重要



S字コーナーの途中に短い直線が混じっているので、コーナーリングのタイミングがとりづらい。2つ目のコーナーを過ぎたら一呼吸待とう。



Junction



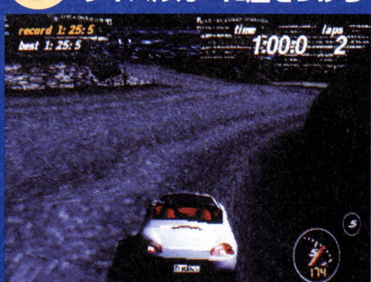
Junction



目標タイム		
	Normal course	0'47"50
	Long course	1'13"00

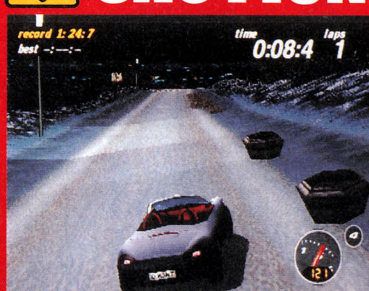


CHECK 1 最短コースを見つけて ライバルカーに差をつけろ



一見するとS字が続いているように見えるが、実は一直線に走り抜けることができる。ライバルカーは割と左右に車体を大きく揺らしながら走るので、格好の抜きどころなのだ。

⚠ CAUTION



インタラクティブモードでコレを蹴飛ばすとコースの変更に影響が出る。プレイヤー以外のマシンが蹴飛ばしてもコースが変更されるので、プレイヤーが自身でコースをコントロールするのは難しい。

Boxster のうんちく③



セパレートタイプの丸形メーターは、センターがスピードで左がタコメーター、右が燃料とテンプ計である。ゲームの画面に表示されているメーターは実写からの取り込みだ。

Alpine

綺麗な景色と裏腹に山あり谷あり凍結ありの超テクニカルコースだ！

道幅が狭く路肩には雪が降り積もっている山岳コース。一度コースから外れると減速するわコントロールを失うわでミスしたときのリスクが非常に大きい。従ってこのコースの攻略は、むしろ攻めるより守りに徹して、ミスをしないガマンの走行を心がけることがポイントなのだ。

CHECK 2 恐怖の凍結ヘアピン！ゆっくり走って確実にクリア



狭いヘアピンカーブでしかも路上が凍結しているという悪条件。ノーマルブレーキはほとんど役に立たないので、サイドブレーキを使って切り抜けよう。

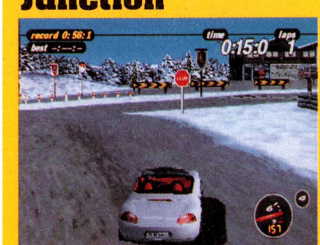
CHECK 3 狭いがライバルカーを抜くチャンスが最も多いポイントだ



教会の裏にあるヘアピンは、ライバルカーとのブレーキ競争になりやすいポイント。ここはヘアピンの手前までが長いストレートなので、最高速で突入するケースが多い。ノーマルブレーキでゆっくり曲がろうとするとライバルカーに激突される可能性もあるので、サイドブレーキターンで切り抜けよう。



Junction



目標タイム		
	Normal course	0'48"60
	Long course	1'25"70

CHECK 1 スタート後、いきなりの急カーブ サイドブレーキでうまく乗り切れ！



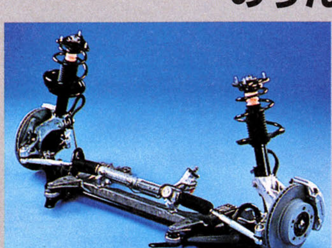
スタートして最初のコーナー。1周目は、スピードが乗っていないのでノーマルブレーキでクリアできるが、2周め以降はサイドブレーキを使ってクリアするのが無難だ。

CHECK 4 4コースの中で唯一のジャンプ台 バランスが難しいぞ

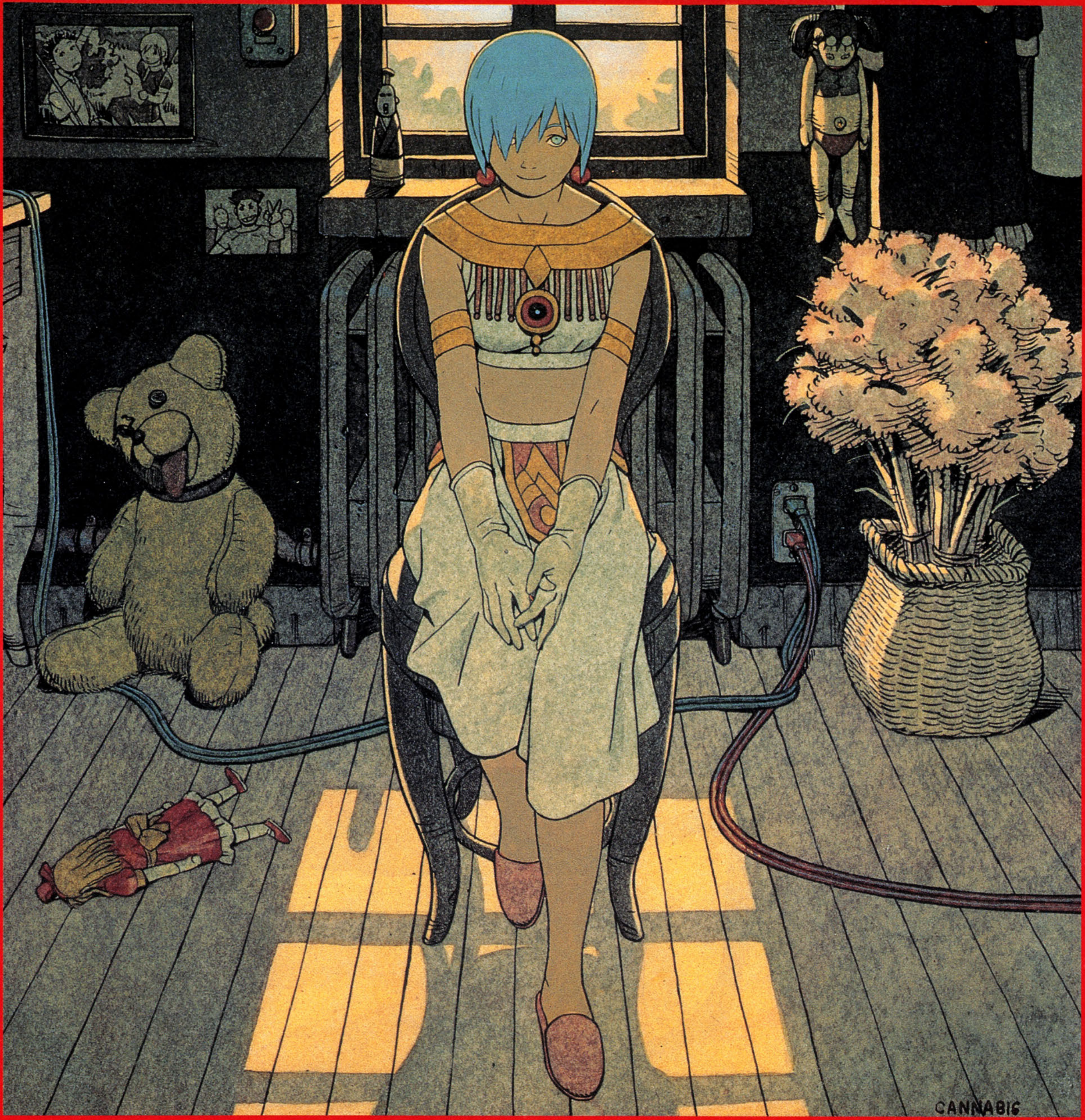


ゴール前にある小さな丘がジャンプ台のようになっている。最高速のまま突入するなら、できるだけ車体を右方向に向けたまま飛ぶと着地後もスピードを活かしたまま抜けられるのだ。

Boxster のうんちく④



独立懸架式ホイールサスペンションは車体に無理な動きがかかっても、最高のハンドリングが得られるようになっている。無駄のない動きが特徴だ。



彼女の中の100のケダモノ

LIFE TOGETHER
NISSAN
人間のやさしさをクルマに。

もっと日産になる。

大阪国際児童文学館
第14回ニッサン童話と絵本のグランプリ
創作童話・絵本の作品募集中
夢や感動あふれる作品をお待ちしています 詳しくはお近くの日産販売会社または、
日産自動車(株) 広報部 社会文化室(03 5565 2132)まで



LUCINO COUPE
1500GG Type S

ボディカラーはカスタードイエロー/ブルーイッシュシルバーMツートーン#3T2(特別塗装色)

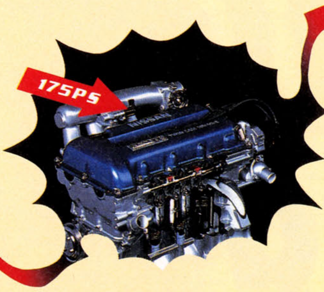
●運転席・助手席SRSエアバッグシステム●ABS(アンチロックブレーキシステム)
●フロントドアロングライフ撥水ガラス●オゾンセーフエアコン
●カセット一体AM/FM電子チューナーラジオ(交通情報スイッチ付、デジタル時計組込み)+4スピーカー

FUNKY SPORTS! ルキノにNEO VVL。

●エンジン形式:SR16VE(1596cc)●最高出力:175PS/7800rpm●最大トルク:16.5kgm/7200rpm



LUCINO 2DOOR COUPE 1600VZ-R
PHOTO:ルキノクーペ1600VZ-R(5速フロアシフト)
ボディカラーはスーパーブラック#KH3





LUCINO 3DOOR HATCHBACK 1600VZ-R
PHOTO:ルキノ3ドアハッチバック1600VZ-R(5速フロアシフト)
ボディカラーはスペクトルブルーPM#BS7

2DOOR COUPE 1500MM	2DOOR COUPE 1500GG Type S	2DOOR COUPE 1600VZ-R	3DOOR HATCHBACK 1600VZ-R
981,000	1,486,000※1	1,735,000※2	1,740,000

インナーグリーン
トリプルセーフティ
安全装備 デュアルエアバッグ ZONE BODY CONCEPT ABS

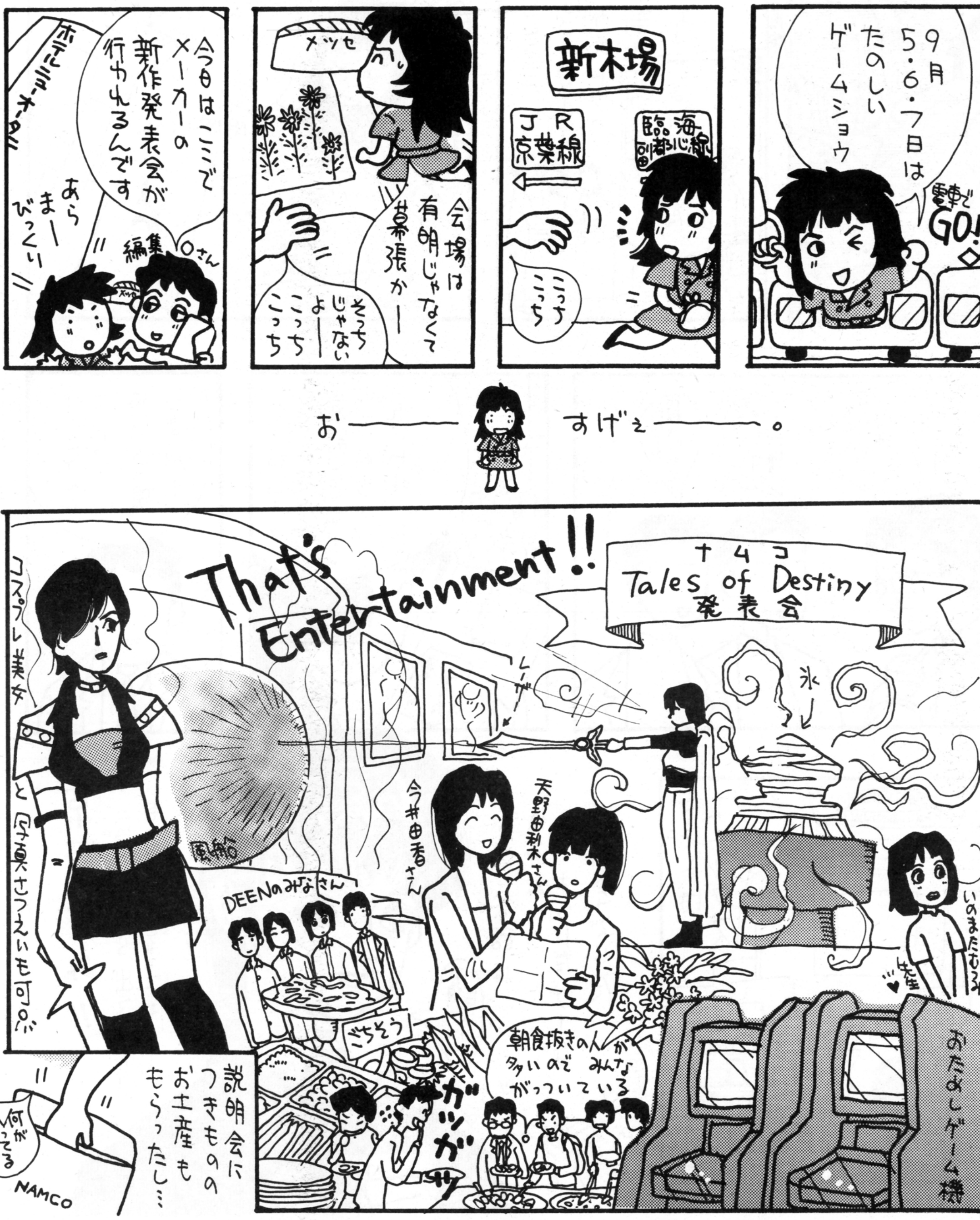
上記価格は全国メーカー希望小売価格(除く、北海道・沖縄)全車5速フロアシフト ※1:特別塗装色(3.0万円)、電動ガラスサンルーフ(9.0万円)、エアロパッケージ(4.0万円)、14インチアルミロードホイール+185/65R14ラジアルタイヤ(6.1万円)はメーカーオプションで上記価格には含まれておりません。※2:エアロパッケージ(4.0万円)はメーカーオプションで上記価格には含まれておりません。●希望小売価格は参考価格です。価格は販売会社が独自に決めておりますので、それぞれの販売会社にお問い合わせください。●保険料、税金(含む消費税)、登録等に伴う費用等は別途申し受けます。●価格にはスペアタイヤ、標準工具が含まれます。寒冷地仕様は1.7万円高となります。●お求めはお近くのサニー販売会社へ。

スピードおさえて、いい運転。
シートベルトをしめましょう。

はたらくみななさん

楽しいルポマンガゲーム**業界人間**まんだら

■ゲームショウ横目に開かれる発表会に業界の気骨を見た!?



レポートby はたらくフーマレン

華やかなりしショウの隣で厳かな発表会

突じょ始まったこの企画、そのタイトルが示すとおりゲーム業界の周辺で働いている人々をテーマにお送りするルポ漫画である。さて、ひとえにゲーム業界と言ってもきっちりした線引きがあるわけではない。ハードを作る人もいればソフトに携わる人もいる。それを宣伝する人もいれば実際に売る人だっている。テレビゲーマーを含めた雑誌は情報を伝えるという形でゲーム業界に関わっている。そういったドップリと関係しちゃっている人、ちょっぴりカスっている人を含めて、レポートしてゆきたい。

東京ゲームショウ'97秋。一般の人たちが入場できるのは9月6日と7日の二日間だったが、その前日の9月5日は招待日と呼ばれる、いわゆる"関係者"のための日だ。この日は一般の日と違い出し物も地味めで、各ブースも若干音量控えめ。今回のレポートはこの東京ゲームショウ……じゃなくってその隣、幕張のひらけた大地にひときわゴージャスにそびえ立つホテルニューオータニ幕張で行われる『発表会』なのである。ゲームショウをやっているのになにゆえわざわざ発表会? しかもとなりの会場、しかも午前中から。「意味ねぇんじゃねぇの」と呟いているそこの若人!! 「ったく、大人はいろんな事情があって大変だよな」とひねくれている少年!! やるからには意味がある。ありすぎて困ってしまうくらいにあるんだ。そんな意味のないことを、たかが事情、都合だけで大々的に開くわけがない。何がどう意味があったのか。今回はそれを細かく解いていきたいと思う。発表会の内容は上の漫画と本誌の記事を見てね。



お約束では済まされない真剣勝負の世界

発表会と聞いて「柔らかい、フレンドリーでラブリー♥」な印象を抱く人はいないだろう。たいていは堅くて、おごそかで、たぶんきっと退屈で、なんだかうつらうつらしてしまうものを想像すると思う。しかし、この日、ホテルニューオータニ幕張（長いので以下オータニ）で開かれた3本の発表会はまったくそれらの印象と異なる……いや、ちょっと合致していた部分もあったけど、そんなことはまったく気にならない催し物だったのである。

まずはナムコ。『テイルズ オブ デスティニー』の制作発表会。会場にたちこめるスモーク、飛び交うレーザー、主人公キャラに扮したきれいなおねーさん、ゴージャスなゲスト、グッと盛り上がるDEENの主題歌。ホテル内の広間という閉じられた空間をビッシリと埋め尽くす"情報"の密度は圧巻である。本当にゲームの好きなコに見せたら泣いちゃうんじゃないかっていうくらいの演出であった。ゲームショウ会場のナムコ・ブースのほうでもかなりがんばっていたが、「発表会スペシャル」のボリュームにはわずかに……。

次いでスクウェアの『双界儀』。スクウェア初のフルボイス3Dアクションゲームだ。実はこの『双界儀』、ゲームショウのブースでは発表されていなかったダークホース的ソフト。当日配られていたカタログにも載っていない。もったいぶって……、とは穿った見方であろう。轟音に包まれたショウの会場でフルボイスのゲームのウリを上手に伝えることはなかなか難しいのだ。あえて小会場で発表をしたのは正解。スクウェ

■次号、ゲームをつくるにはまず手習いから!? ということは?



アがこのソフトを大切に思っていることは、媒体および関係者にしっかりと伝わったであろう。

　最後はエニックス。あの『MYST』の続編『RIVEN THE SEQUEL TO MYST』をはじめ、ポリゴン・ダンスバトルゲーム『バスト ア ムーブ』、宇宙作物育成・害獣退治ゲーム『アストロノーカ』、フルCGのムービーが美しい『エッグ オブ スティール』、そしてエニックスのお家芸とも言える大作ロールプレイングゲーム『スターオーシャン・セカンドストーリー』の計5本を一挙に発表。プレイステーション初参入の意気込みはそれらソフトのジャンルの多彩さによく現れている。とりわけ『バスト……』は音楽をavexが担当し、キャラクターたちの動きはプロダンサーからモーションキャプチャーで採集したという徹底ぶりだ。ゲームジャンルを「ダンスゲー」と記すところにも未知のジャンルを開拓したという自信のほどがうかがわれる。ソフトの発表が済んだ後に営業マンが紹介されていたが会場に足を運んでくれた人たちに対するこれ以上の礼儀は無いだろう。

　発表会。それはわかりきったことが公にされる場ではない。お約束の空間でもない。ましてや大人の都合だけで成り立つ催しでもない。メーカーから関係者への、真剣勝負の場なのだ。

大募集!!

おめーらここへ行け!!

『はたらくみなさん』では、「こんな所に行って欲しい」「誰それにインタビューせい」なんてな意見を募集します。とにかくゲームに関係のある人、場所、行事ならOK。やっぱ皆の声を反映したいと思うわけッス。宛て先は〒153 東京都目黒区青葉台3-1-12 株式会社アクセラ 週刊テレビゲーマー編集部"はたらくみなさん ここへ行け!!"係まで。募集随時。感想もお待ちしております。



ういっす。千客万来もなんとか第10回目なわけで、今後も応援ヨロシクどうぞ～

●「でたまか」には何度も書いてますが……TV番組表は好評なのでしょうか？　あれは東京版だと思うので、ほとんどの人は違う番組を見てると思うのですが（全国放送の番組を除いて）……。やはりゲーム誌としても、TV誌としても中途半端な感は否めないと思います。もっとポリシーを持って、より内容の濃い（特にゲーム関係）誌面をお願いします。

福岡県／煩悩番号百八



G嬢ともT嬢とも遊びじゃなくて、本気だったんだよ。言い訳にしか聞こえないかもしれないけど……。両方愛してた。違ったタイプだったし。ボクがとがったタイプの男で、ひとりはボクと同じ空気を感じる、とがったタイプの女性で、惹かれるものがあったし。

もうひとりは、とがったボクを優しく包み込んでくれる、一緒にいてホッとするタイプの女性だったし。ひとりに絞り込めなかったんだよ。で、何でひとりに絞ったかというと、2人に詰め寄られたんだよ。「どっちにするか、ハッキリしてよ!!」って。二兎を追うもの、一兎を得ずということで、両方を失うのが惜しくて、G嬢に決めたというわけ、さ。

●現代の健全男子高生の〝3種の神器〟が次のような結果になりました。
☆ゲーム誌…テレビ・ゲーマー
☆ゲーム・ソフト…エ・ル・フ
☆テレビ…テレビ東京　チュ！（ギルガメ・ビキニ・ミニスカポリス）
すごいんだか、しょぼいんだかわからないけど、テレゲーで大原ポリスグラビアお願いいたします。

愛知県／ミミカス・ポリス



この3つの共通項みーつけた。ネエちゃんネタ、つまり、健全男子高生のための抜きネタがあることか!?　すごいんだかしょぼいんだか分かんないいんだったら、すごいことにしておこう。

●私はトマトのようにプチプチしたかわいい（?）女の子です。テレゲー大好きです。もし、誰かとおつきあいするなら、やはりテレゲーの読者の男性がいいかな、などと思っています。それでは、千客万来の担当者さま、編集部のみなさま、お体に気をつけて頑張って下さいね。

大分県／笠原ようこ



ようこチャンはマリアさまのよーな女の子だな。㊟はトマト好きなんッス。特にトマトはがぶりと丸かぶりなんて最高。丸かぶりには、別にいやらしい下心はないので（?）、悪しからず。



●9／5号にノッてたコト。「稲村ラッシュさんより絵が上手ければ本トに即、イラストレーターデビューできるんすか？　ウチの将来の夢はマンガ家かイラストレーターになるコトです。本気で。夢への一歩に是非使っていただきたいッス!!　これ、本気ッス!!　ウチの熱意よ届け!!　稲村さんの代わりがしたいです（笑）。思うんですけど、イラストレーターってどうやったらなれるんすか？　と、よく雑誌とかのカットを描く仕事ってどうやってとるんですか？　すごく気になるんです。本トに。今、まともに働けるといったら、こういうコトしかなくて……。理由アリで。なので、よきアドバイスをお願いします。後、しろうとがこういう雑誌のカットを描くことはできますか？

愛知県／花乃城みくら



そうだな、ラッシュさんレベルだとイラストレーターとして、十分通用するわな。ラッシュさんは他誌でも幅広く活動されている売れっ子イラストレーターなんだよ。たまにハワイに逃げたりと、問題が無きにしもあらずだが。真面目に回答すると、イラストってギャラが安いので（テレゲーだけかもしんないが）、これ一本で食えるようになるのは至難の業なのだ。ラッシュさんも奥さんに食わしてもらってるという噂もチラホラ。編集者的にどんな人にイラストを頼むかというと、絵が上手いのはもちろんだが、その本、そのページの趣旨に合った人に依頼することになる。そうだ!!　どーせなら、イラストレーターのなり方、および売り込み方は来週号でラッシュさんに答えてもらおう。

●エヴァについて、言わせてよ!!　庵野監督は昔、大阪芸大で実写を撮ってたんだよ。ガイナックスのメンバーはみんなそこの出身。僕はそのころの作品をビデオでもってます。オタクがひっくりかえるレアもの。うらやましいだろ？　時代の女神は庵野監督にほほえんだって感じかな。もちろん、エヴァも初期の頃から注目してたけど、最後が説教くさくてイカン。あくまでもエンターテイメントに徹しないと……。

東京都／葛城渚



へぇ、そうだったの。みんな大阪芸大出身なんだぁ。実写の作品、見てみたいよう。キャハハ、実写で思いついたんだけど、もし、エヴァの実写があったらどうなるんだろ？　その時は円谷プロにまかせて、ウルトラマンをこえる作品にしてもらいたいものね。

●ボクが立ちしょんしていると、妹が「いつになったら、私も立って、しっこできるの?」と聞いてきた。

大阪府／ハミオゴンザレス



うひゃひゃ。どうやって答えたの？　かわいい年頃の妹さんに、くれぐれも誤った知識を植え付けないようにね。



●『千客万来』のページで、読者からのお便りよりも編集部のコメントの方がスペースを取っているのはちょっとマズイと思う。コメントはできるだけ簡潔に!!

福島県／伊藤和男

イラスト／稲村ラッシュ

そう思ってるんなら、ハガキちょーだいよ。毎週、毎週ハガキが少なくて、苦心の末、編集部の回答欄はグダグダ、朝まで生テレビ状態。求む、ハガキ。堀井雄二氏の「でたとこまかせ」の初期の頃より少ないらしいから。



●僕の友人の林田くんのカラオケでの十八番は『リンダ・リンダ』。死ぬほど下手なんだけど、絶対、最初か最後はこの曲でしめるのです。それは、一体、どうしてでしょう?

神奈川県/中堅サラリーマン

も、もしかして、林田を音読みすると『リンダ・リンダ』なんて、ベタなこと言わないよね? まさか、だよね……。

●掲載者のプレゼント! オイラ的には1回掲載されるにつき点数をつけていき、好きな時にその点数分の物をプレゼントするタイプにしてほしい。さらに今までのTV Gamerの表紙テレカの復刻版みたいなのがあるとうれしいな。ほしかったヤツが当たんなかったから。パンティでもいいけどね(ウソ)。

千葉県/アクセラ星人

今んとこ、1回目は「みんなのゴルフ体験版」をプレゼントしてるわけだけど、これもなくなり次第、終了だ。2回目以降はどうしようかと迷っているが、編集部内で水野店長のサイン入り色紙という声があがっている。㊞的にはホンマかいな〜という感じ。そんなもん欲しい人いるのかな。ただでもいらん。置き場所に困るだけ。で、テレカですが、1回のみのプレゼント。復刻版はありえないです。点数制については検討しましょう。ところで、キミのペンネーム、今までの投稿の中で、ダントツ光ってるね! 内容よりもPNで採用だよ!!

●女性がいま流行の寄せてあげてのバストアップブラをつけていても、夕方になると、形が変わってきて、最悪しぼんでしまうということですが、ほんとですか?

福島県/海老庵

ほんとですか? って言われてもですねぇ、正直言って、困っちゃいます。やっぱ、こういうことはですねぇ、ご自分の目で確かめるのが得策と言えるでしょう。しぼんでしまう、なんてアータ、朝顔じゃないんですから。でもでも、素で言って、どーする! ㊞も興味あるから、千客万来係まで事後報告のお便りを送ってくらはい。

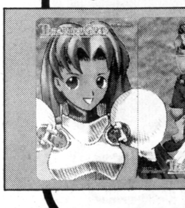
イキナリ百貨店

商品No3 麻雀同級生のスペシャルテレカ



かなり古いお宝テレカ。コレ、実を言うと、昔の販促用のテレカで、アクセラ社員の個人の私物だったもの。そこは、いつもご愛読頂いている読者の皆様のためだもの。たとえ、私物であろーと何だろーと、一肌脱がせていただきやんす。

商品No4 トレジャーギアの販促用テレカ



なんと、このテレカは2枚組だよ。というのは、2枚並べると、1つの絵になるという仕組みになっているからなのだ。だけど、何だかお得な気分に浸れるよ。これも欲しい気持ちをハガキにしたためよう。あて先は千客万来までまで。

投稿ハガキ採用者には今なら『みんなのGOLF〜体験版〜』をどど〜んとプレゼントしちゃうぞ!! サービス! サービス! 残り少なくなってきたので、急げ!!

あて先はこちら…
〒153 東京都目黒区青葉台3−1−12
㈱アクセラ 週刊テレビゲーマー編集部
「千客万来」係
E-mail:tg-1000@pb.axela.co.jp

プリギャルの花園

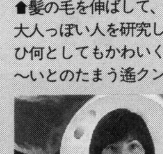
今週の座談会のテーマ

アタシたち、男にだまされました

だまされた数もまた恋の勲章なのであります



↑髪の毛を伸ばして、やせて、大人っぽい人を研究して、ぜひ何としてもかわいくなりた〜いとのたまう遙クンでした。



↑キムタクみたいなロン毛の似合う、超♡かっこいい高校生の彼氏が欲しいよ〜、の久枝クンなのでした。

久枝 初めてのデートで……

遙 えーっ、言うの、これ。

久枝 言わなきゃ。

遙 の時に、カラオケに行ったの。そしたら、その男のベルがなって、「先輩に呼ばれた」とか言うの。呼び出されて、しめられるのかなって思ったから「がんばってね」って送り出したの。仕方ないから時間がきて、他のカラオケ屋に移ったら、先輩にしめられてるハズのその男がべつの女とヘラヘラとカラオケを歌ってんじゃないの!! もおー、最低だよね。

遙 私も、あるよ、だまされたこと。男友達とすごく仲良かったの。そいつからいきなり夜に電話がかかってきて、「つきあって」って言われたの。その時は、「また今度ね」って言ったの。でも、次の日にもう一度電話がきて、その時は「いいよ」ってOKしたの。それで、ちょっとつきあってて、何だか様子が変だと思ったの。実は、そいつ、1コ年下の女の子とつきあってたくせに、私に「つきあって」って言ってきたの。それは、そいつが自分の友達と、私がOKするかしないかを賭けてたの。それと同じコト、他の女にもやってたらしい。その後、私、ずっと怒ってて……

久枝 あの時、泣いてなかった?

遙 泣いてたっけ?

久枝 すっごいきれてたよ。ひさえがそのこと、遙ちゃんに教えたから、言わなきゃ良かったって思ったもん。遙ちゃんみたいな地元では有名なカワイイコだまされるなんて、許せないね。カワイイコだから、そんなことがあるのかもしれないけど……。

遙 でも、今はそいつと、また仲のいい友達やってるんだよね。その時は頭にきたけど、おもしろいから、許してしまった。いろいろ話してるうちに、どんどんだまされたこと、思い出してきちゃった。

久枝 かわいいから、いろいろあるんだ、羨ましい。

堀井雄二の人生はでたとこまかせ

夏は去っていった。今年も、ひと夏のアバンチュールはなかった。いったい、あれは、どこの世界の話だ。というわけでエッチ特集だ。

第18回「僕のほうがエッチ」の巻

胸を張れ！ エッチは僕らの世界を救う

●テニスのTV中継はすごい。だって下着にしか見えないようなのはいて、試合やってる選手、そして、それを狙うかのようなカメラアングル！ ヘタなAVよりグッときます。（埼玉県・NASU）

●夏は最高です。なぜなら、女の子の多くは胸の開いている服をきていて、前かがみになると胸の谷間というか、運がいいとモロに乳首が見えたりします。もう、たまりません。鼻血ブーです。（徳島県・タリスマン）

●友人Fは、女の子と初めてのデートをするという日、興奮のあまり何を思ったのか、出かける前からゴムの帽子を装備。デート中、トイレに行く度に取り替えて、その日は合計5個も使ったそうです。そんなこと自慢するなよ。（大阪府・よろしく哀愁）

●女子中学生の制服姿はエッチですね。女子中学生のブルマー姿もエッチですね。制服姿の女子中学生のスカートがめくれて、下がブルマーだとムカつくのは、なぜでしょうね。（埼玉県・ろりこん）

●私は上り階段では、決して女子高生を追いこしません。（神奈川県・神田信嗣）

●ロクヨンの振動パックを使ってブルブルさせている僕のアソコ……『僕も、一度やってみたかったんですよ』by水野晴郎（北海道・もるもっと）

●僕はバイト先で、女の子と倉庫の整理をやっとりました。暗いうえに、年頃の男女二人きり……。大丈夫かな、と思っていましたが、彼女の突然の「ねえ、犯してよ」。……数秒後、それは「荷物」のことだと気づいたときには、頭の中は、その想像でいっぱいでした。（神奈川県・愛の伝導師）

●やっぱ、エッチといえば、満員電車で、手の甲での合法チカンでしょう。手のひらでは、怖くて出来ません。（熊本県・new）

●なんも知らないような顔しといて、○バルト文庫何か読んでる女の子のほうが、やっぱ絶対、スケベだと思う！ ヘタなエロ本よりキます！（福岡県・岡PON）

●僕はアニメおたくですが、人一倍エッチでもあります。それが証拠に、女の子キャラのセクシーシーンだけを集めたビデオを5年がかりで制作。現在も順次、更新中です。こんな僕でも、本物の女の子と結婚できるでしょうか？（静岡県・ヤッターマン）

●成績優秀で大学時代は海外留学もし、現在大手デパートに勤めている友人。そんな彼の一番の趣味は、ボーナスつぎ込んで吉原に通うことだそうです。（千葉県・猫野絵真紀）

☞タリスマンくん、乳首までも？ それは運がいいのではなくて、モロにのぞいているのと違うか？

よろしく哀愁くん、ハガキのスミに書いてあったが、結局Fは、出来なかったとか……。せめて自慢くらいさせてあげよう。

newくん、手の甲は合法？ では、吊革につかまりヒジで胸を、というのは、合法か違法か？ 機会があったら試してみてくれ。

そして岡PONくん、コ○ルト文庫って、そんなにエッチな内容なの？ そうか、そうなのか……。



●構成・文／堀井 雄二
●イラスト／榎本 一夫
●担　当／金 由起

いつも心にパルプンテ

《前回のあらすじ》ゲームソフトの美麗グラフィック競争は過熱化。だが10分間のムービー制作に3億ものお金が！ ひえ～。

あるソフト会社がゲームの演出に使用するムービー（約10分程度）を、グラフィック専門会社に以来したところ、3億と言われたそうだ。

確かにムービー制作には莫大な時間と手間がかかる。1枚のCGを描くだけでもすごく手間なのに、それがムービーになると1秒間に24フレーム。10分間だと約1万4000枚もの画面が必要になってくる。（もちろん、それ用のツールがあったりするわけだけど、すごく手間であることに変わりはないであろう）。

しかもだ。ゲームはムービーだけで完成するわけではない。ゲームとなるメインプログラムがあって、通常プレイヤーが移動するであろうマップグラフィック画面も山のように存在する。ゲーム全体からみれば、ムービー画面は、むしろごく一部のパーツでしかないのだ。

なのに、そのムービー部分だけに3億もの経費をかけてしまっていいのだろうかっ!?

開発費が湯水のように出るなら話は別だが、多くのソフトの場合、限られた予算というものがある。もう少し安くあげたい。で、先のソフト会社だが、グラフィック会社にかけあったところ、3億がいきなり1億5000万まで下がったという。さすが手間賃！ 値段はあってないようなものだったのだ！（つづく）

想像は無限の宇宙
私のよこしまエッチ

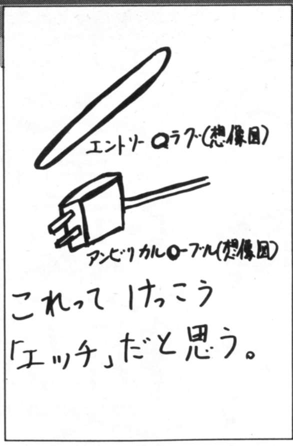
●エヴァンゲリオンを観ていた時のこと。何も知らない母が「エバって外人の女の人？」と聞いてきた。僕が答える間もなく、碇シンジが画面の中で、「僕は、嫌だ。もうエヴァには乗らない」。母と僕はとても気まずい雰囲気になりました。
（大分県・ファーマーズ）

●合唱コンクールを見ていると、とてもエッチな気分になります。あの口の形が「ほら♡いれてごらん」「さあ、い・れ・て・ご・ら・ん・よ～！」と誘っているように見えるのは僕だけですか？
（愛知県・高木ボー）

●私は男の人のおしりが大好きです。特に水泳選手のおしりはたまりません。競泳用水着からはみだしてるおしりは、もうサイコー。
（神奈川県・植村理恵）



（静岡県・もぺっと）



（福岡県・花田正総）

●私は『ポケモン』のトランセルに愛を感じてしまいます。あの後姿を見ると、もう、ああん♡好きにして♡ってカンジです。特にアニメのは、もっとすごかったです。
（埼玉県・阿部由美子）

●駅の階段を登っている時に、パンツスタイルの女性の後ろになると、心の中でにやけてしまいます。なぜかというと、パンティのラインがくっきりと見えるんですよ、これが。スカートなんかより、よっぽど興奮してしまいます。
（千葉県・花澤知顕）

●私はデブ専。力士のようなボヨンボヨンの肉塊が上に乗ってきたら……と想像するとたまりません。これだけの理由で、NHKの受信料を逃げも隠れもせず払う私です。
（愛知県・さゆり）

●「結婚ってすごいよねー。どんなエッチしたって、誰からもなんにも言われないんだよー」こう言う嫁さんをもらう僕はとっても幸せです（笑）
（静岡県・鈴鹿8時間）

☞ファーマーズくん、それはナイスタイミングというのだろうか？
理恵ちゃん、そうか女の子は男のおしりに感じるものなのか？ 男が好きという男も、やっぱりおしりに感じるというし、そういう意味では男も女も一緒ということになる。これは新しい発見だ！
ところで鈴鹿8時間くん、結婚後、いったいどんなエッチをする気なんだ？ ちょっと怖いぜ。

新・ゆう坊の一触即発コーナー

●エッチ本やビデオを買うのは、この年（35歳）になると、あまり恥ずかしくないが、ガチャポンで『ポケモン』の人形を買うのは恥ずかしい。特に小学生に変な目で見られるのが……。
（福岡県・煩悩番号百八）

そうか、そうだよなあ。大人になるとエッチ本は平気なのに、ガチャポンが恥ずかしくなってしまう。人間、なにかを得ると、なにかを失うというのは人生の摂理であろう。もちろん、両方とも平気で買えるという人もいるはず。その人は何を失ったのか？ 答えは『恥』だ。いや～深いなあ。

●ゆう坊、DQⅦは、広末涼子がエヴァンゲリオンに乗って、たまごっちをするゲームにすれば、間違いなく売れます。榎本加奈子でも可です。
（熊本県・new）

しっ、しまったーっ！ キミはいつの間に、このⅦの企画書を見てしまったのだっ!? 超極秘だがDQⅦは、だいたい、そんな感じの作品になる予定だぞ。ただ、ちょっと違うのは、エヴァでも、たまごっちでもなく、広末でも榎本でもないところかな。うふふ。

●テレゲー合併号を初めて買いました。そして初めて投稿しました。掲載されている方は、OUTからの常連が多いので、少々手強いかと思いますが、ビギナーズラックを信じてがんばりたいと思います。
（東京都・№30491）

というわけで、№30491ちゃんにビギナーズラックだ。でも今後は実力で勝負だぜ。

●えっ？ あぶない水着、なくなっちゃうのぉ～。いやだよー。DQやってて、あれだけが楽しみだったのにぃ～（うそ）。よし、ここに『エッチな下着とあぶない水着をDQⅦにも登場させよう』の会を設立だ！ 署名でもなんでもやったるからお・ね・が・い♡
（福島県・あっぱれ山鳥くん3号）

エッチな下着とあぶない水着をそんなに気に入ってくれて、どうもありがとう！ そんなキミに免じて再登場……と言いたいところだけど、それは、まだナイショにしておこう。まあ、どれくらい署名が集まるかも見てみたいしね。

●某誌の大阪のイベントにて、生の堀井さんによるDQⅦのマル秘話には、終始ドキドキしっぱなしでした。同時に自分の中でⅦの予想も始まる始末。どうぞお体に気をつけてがんばってください！
（大阪府・平 新一）

じつはこの夏、東京と大阪で某Vジャンプのイベントに出演した。そこでⅦの話をあれこれしたわけだけど、そうかっ！ あの客席の中で、終始ドキドキしていたあの少年はキミだったのかっ！ 今でも、こうして目を閉じるとキミの顔が浮かぶぞ。新一君だったな！

次回募集のお知らせ

次回テーマは「ブームにひとこと」。巷では、いろんなブームがある。そして「なんでそんなもんが流行ってるの？」とか「コレがこれから流行る！ マジで」など、キミたちの意見を書いて送って欲しい。

例「やい携帯電話！ どうして誰でも持つようになったんだ!? そんなに緊急で話すことなんかあまりないんじゃないか？ 特にコギャル！ しょっちゅう、たむろってるんだから、糸電話で充分じゃないのか？」

例「これから流行るものは餃子に決まっています。そして餃子ブームが沸き起こった時、餃子に関することなら、作り方からグルメ情報までなんでもイケてる私は、餃子研究家としてTVに出まくります。その日のために、今日も新しい餃子にチャレンジしている私です」

イラスト、写真ネタも大歓迎だ。他にも、お便りや質問、独りごと、人生相談、新ネタのアイデア等、ハガキ待ってるぜ！

[おたよりのあて先]
〒153 東京都目黒区青葉台3-1-12
㈱アクセラ テレビゲーマー編集部
「人生は、でたとこまかせ」
ルーズソックスはもうあきた係
締め切り 9月26日金必着

「堀井雄二の人生は、でたとこまかせ」では
Eメールでのお便りも受け付けています。
E-mail:tg-detamaka@pb.axela.co.jp

●初めて載った人には、特製『でたとこまかせバッヂ』をプレゼント。その後は、採用回数がカウントされていき、年末で集計。最高投稿者には、なんと、豪華賞品をプレゼント！

裏筋ヘッドライン

業界㊙暴走特急

あっと驚く隠し玉！ 最速裏ネタでもやっぱり言うのはよそうかな

しかし、今年もゲームショウが終わっちゃったけど、何か買いたいソフトってあったかな？ で、某Z社が来年の夏以降に、大型ロールプレイングゲームを発表する、というネタが飛び込んできた！

しかも開発スタッフはあの『○○○○』も手がけた人だっちゅーから、開いた口がふさがらない（←そりゃあ、違うっての！）。

まだホントに噂の段階でしかないけれど、裏筋情報員Xに期待して続報を待て!!

やっぱりネタ不足ときには困るが誰かネタ提供者を大希望したい！

ほーら！ サンソフトから『放課後恋愛倶楽部』が出るって（某S社で紹介）、裏筋情報員のネタは見事に当たったが、実は半年も前の創刊号ですでに紹介していたことが判明。そのときは移植される、ってだけだったんだけどね。で、今回は裏ネタじゃなくて、情報員を募集！ 我こそはと思う人（←いるか）は「裏筋情報員」係まで、ビシバシ応募して下さい（←プリクラ可）。次回以降は強力ネタを用意しておくから、待っててね。

ドキドキ取材日記

今回は金月真美コンサート取材だ なにしろ会場がライブハウスで……

ちゃーす！ これで3回めの新装となった裏筋ヘッドラインだが、とうとう1ページになってしまった。ホントのことを言うと、なくしてしまってもよかったんだが(←ウソ)、読者の熱い思いにお答えして?? 継続が決定！……となったら遠慮はいらんな。ドキドキ取材日記もはりきっていってみようか（←どうして？）。

で、今回は金月真美コンサートだ。金月真美ちゅったら、藤崎詩織の声をやっとる声優さんですな。知らん人のために解説すると、『ときめきメモリアル』っちゅうゲームのキャラクターの声で有名で、ファンも多いらしい。

しかし今日は雨にも関わらず、けっこうファンが集まっとるじゃないか！ 場所は渋谷のオン・エアー・イーストっちゅうライブハウスなんだが、おや？ 入り口にマリ姉からの花束があるぞ。どれどれ、一つ失敬して……ってそんなことをやってる場合じゃないだろ！ 取材はどうしたんだ！おい、カメラマンくん、さっそく出動だ！

ココまで書くのはたいへんだったが、実際は15分ぐらいしかたっていなかったんだね。えらく大げさに書いてしまって、どうもスマン。えーと、どこまでだっけ……あっ！ き、金月真美を忘れておったゾ！ それでは、コンサートスタート！（←じゃあ、それ）

いやあー、いきなりノリノリで真美ちゃんが登場してくれるから、こっちは楽しいねえ。カメラマンくんも最前列で懸命にシャッター切ってるし。と思ったのもつかの間、行数が足りなくなってきた。肝心のコンサートはなーんにも書けなかった。いや、すいませんね。



やっぱり彼女は歌もうまいねえ。しかし、藤崎詩織の声と違うのは仕方ないといえば仕方ない。

メッセサンオー稲越店長のこれってヤバイ？

※今回は、2週間も遅れて掲載ができなかった分を仕方なく紹介します。祝！ 秋の東京ゲームショウのコマ割り決定おめでとうございます。

相変わらず玉虫色の抽選会で、自分のブースの場所が気に入らないからって抽選をやり直させるなんざぁ、なかなかできるもんじゃありません。

【メッセサンオーホームページ http://www.messe-sanoh.co.jp】

7月28日(月) 先週の『スレイヤーズ』はウチの店がテレカつきで売りまくったせいで、他のお店の消化率が悪いらしい。

7月29日(火) プレイステーション本体の値段が下がっている。地方では足りないと言ってるのに、なぜだろう？ たいして粗利もあるわけじゃないのに、勘弁してほしいぜカメラ屋さんよ！ 馬鹿馬鹿しいので、ムームー星人の風鈴と体験版ソフトを3本つけて売ってます。

7月30日(水) 久しぶりに万引き事件発生！ やっぱり夏休みに入ると多いねえ。ハッキリ言って、やりそうなヤツはわかるし、私服の刑事も多いので夏休み中はやめたほうがいいぜ。ちなみに、ウチで捕まった場合は、問答無用でボコボコにします。

7月31日(木) 月末はタイトルが多い。自然とソフトにつける販促物も多くなるんだな、これが。管理だけでもぐったりするけど、販促物をつけるのとつけないのとは売れ行きが大違い！ 大変だけどがんばりますか。

8月1日(金) 海は広いな大きいな。へへっ、今日はお休みして鎌倉は由比ヶ浜に来ています。人が働いている時に遊びに行くのは気持ちがイイ。浜辺でビールを飲みながら、携帯電話で商品発注ってオイラだけかい？

8月2日(土) 昨日は調子こいて焼き過ぎて体中がヒリヒリするぜ。新作もこれといって売れてないし、帰っちゃおうかな～。

8月3日(日) 本日はお休みです。

「裏技1本勝負」

すまんが『クールボーダーズ2』裏技をまたまた大紹介しちゃおう

●BOSSとSNOWMANが使用可能になる。

〝SBC〟ミラーモードで優勝すると、ニューキャラクターとしてBOSSが使用可能になる。

また、〝SBC〟ハードモードで優勝するか、フリーライドモードですべてのコースで「タイム」「トリック」「トータル」ランキング1位になると、ニューキャラクターとしてSNOWMANが使用可能になる（破るごとに、コースセレクト内に優勝カップ表示）。

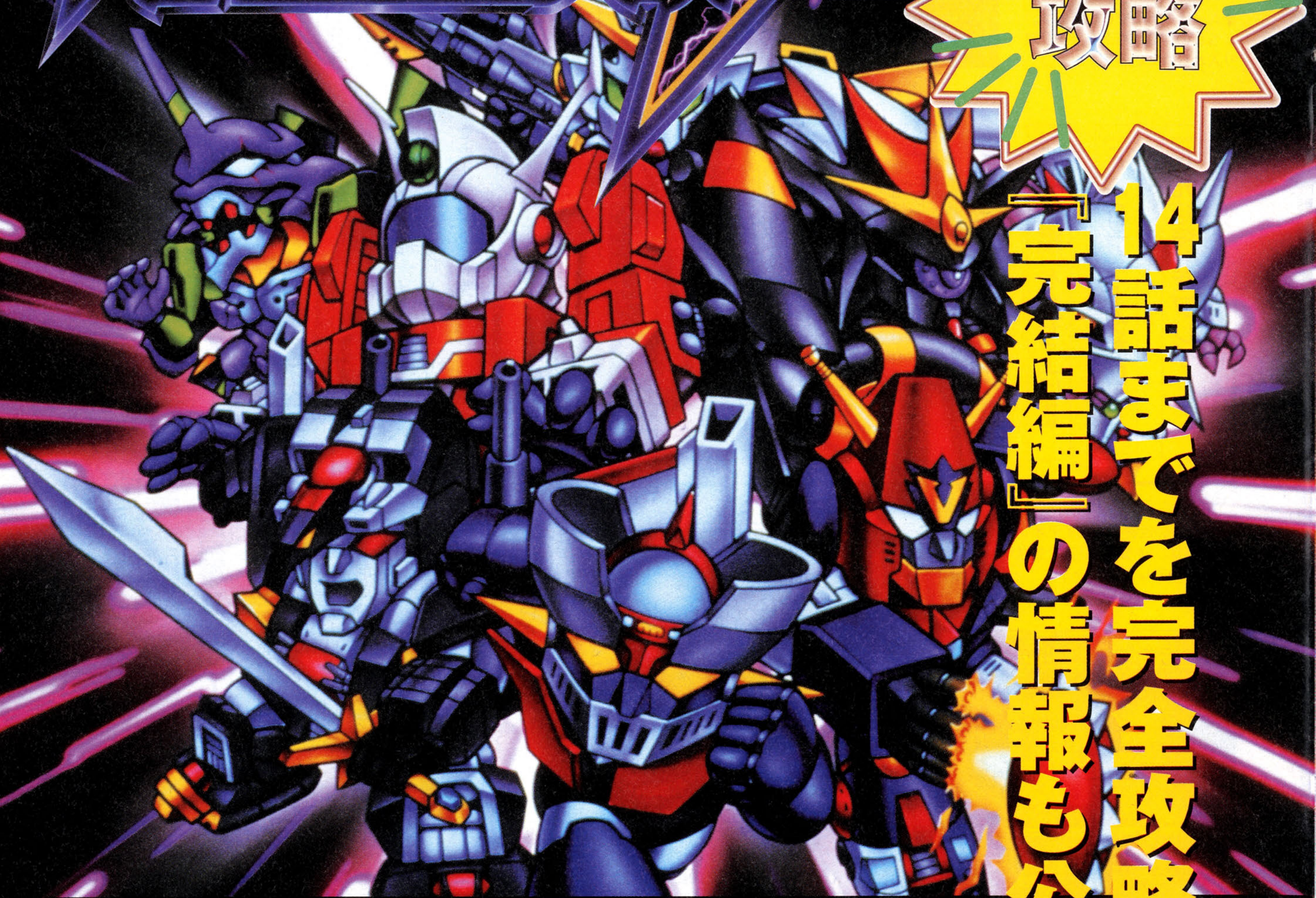


⬆これはモードセレクト画面。左上がSBC選択。ちなみに担当者はワンメイクで1477点を出した。

『F』ついに発売さる。前半戦を大攻略!!

スーパーロボット大戦F

The 攻略



14話までを完全攻略する

『完結編』の情報も公開



SS	セガサターン	シミュレーション
	バンプレスト　発売中　6800円	
	CD-ROM　コンビニ販売あり	

『完結編』と2部構成になるほどのボリュームを誇る『F』。『第4次』とは発端から展開が違い、とまどう人も多いはず。今回は『F』の前半14話までの、全分岐シナリオを攻略する。

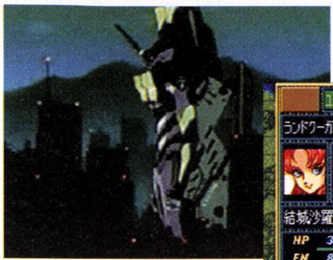
『F』は2部構成の超大作！なんとこのあと『完結編』が発売されるぞ!!



シリーズ最大のスケールで『F』は展開するぞ!!

『第4次スーパーロボット大戦』のサターン版として、単なる移植にはとどまらない完全新作として開発されてきた『スーパーロボット大戦F』（以下『F』）でも、さまざまなゲーム要素が盛り込まれ、ついには1枚のCD-ROMには納まらないボリュームとなった。そう、なんと『F』はそのあまりのボリュームの多さから、2部構成の超大作へとリテイクされたのだ。第2部に当たる『F完結編』は、今冬発売に向けて現在も開発が行われている。なお、作品が2つに分かれたことにより、『F』の仕様に変更が出たので紹介する。

『F』=FAINAL OPERATION





⬇『F』クリア時のキャラクターやユニットのデータを『F完結編』に持ち越してプレイ。

⬆ムービーデモやCGデモは、どちらの作品にも、バッチリ取り入れられているぞ。

データ継承システム

この2つの作品をつないでいるのが、ゲームタイトルの「F」の由縁となっている「FINAL OPERATION」という1本のストーリー。これは、全部で約120話にもなる長編だ。『F』から『F完結編』へ移行するときは、1度RAMカートリッジへデータをセーブして、『F完結編』でロードするというデータ継承システムを利用する。このシステムでは、キャラクターデータ、改造したユニットデータなどをすべて引き継げる。

『F』シリーズのプレイスタイル

- 『F』を立ち上げる
- シナリオルート選択
- 1ルート全33話をプレイ
- エンディング
- クリアデータセーブ
- 『F完結編』を立ち上げる
- 『F』クリアデータをロード
- 『F完結編』をプレイ

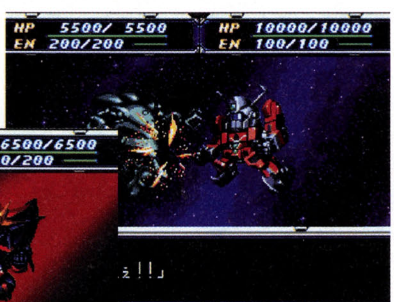
登場ユニットなどが変更

2部構成になってもっとも変更が著しいのが登場キャラクターやユニットだ。残念なことに、ストーリー上の都合で『F』に登場する予定だった『イデオン』と『トップをねらえ！』は、『F完結編』からの登場なった。

『F完結編』から登場するユニット&キャラクター

・ユニット
イデオン、ガンバスターおよび各作品のパワーアップロボット

・キャラクター
『伝説巨神イデオン』および『トップをねらえ』のキャラクター



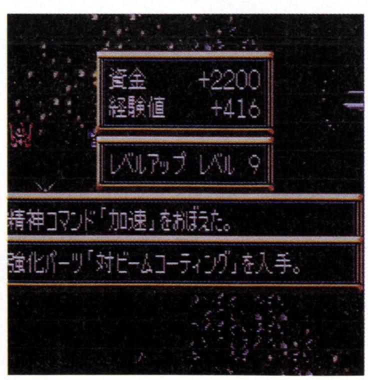
➡伝説の巨神であるイデオンの勇姿は、『F完結編』まで見送りとなってしまった。



⬅『トップをねらえ！』のガンバスターも先送りに!『F完結編』でのハデな活躍に期待！

『F完結編』に新要素は!?

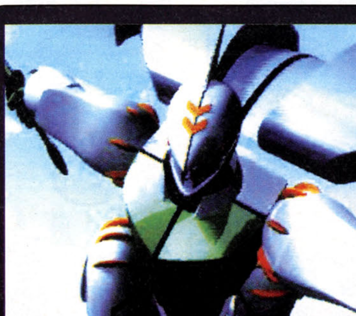
『F完結編』には『F』にはない要素がいくつか含まれているので、ちょっとここで紹介しよう。まず、説得できる敵キャラクターの数だが、明らかに『F』を上回るらしい。また、隠しユニットは『F完結編』にだけ登場するように設定されているようだ。なお、シナリオ分岐が多いのも『F完結編』の特色だ。



⬆『F』ではボス級の敵を倒すと強化パーツが手に入るが、これも『F完結編』に持ち越される。

ベース作品『第4次』とは？

95年にスーパーファミコンで発売された、懐かしいロボットたちがたくさん登場するシミュレーション。主人公の設定やマルチシナリオが人気を呼び、のちにプレイステーションにも移植された。なお、好評だった登場ロボットの主題歌が流れるカラオケモードが、『F』にも搭載されることが決定した。



⬆プレイステーション版のデモより。本編は、合体や変形シーンにポリゴンを駆使した作りになっている。



1から14話まで、リアル・スーパーすべてのシナリオを攻略する

戦闘の前にチェックしておきたいこと

　このゲームでは、最初に主人公を選択する際に決定したタイプがリアル系かスーパー系かにより、異なるシナリオを進めていくようになっている。ただし、共通のシナリオや選択肢によって異なるシナリオが始まることもある。1話から14話までのシナリオ分岐は、左下のフローチャートで示したとおりだ。これらの各ステージを、敵味方の登場ユニット一覧表と進め方のポイントを解説していく。一覧表の名前のあとにパイロット名があるユニットは、強力な敵なので必勝プランを持って挑んでほしい。でも攻略に入るまえに、チェックしておきたいポイントを解説しよう。

チェック1　ユニット乗り替え

　パイロットとユニットは最初の組み合わせが最適とは限らない。シナリオクリアを重視するなら、強いユニットとパイロット同士を組み合わせた方がいい。また、レベル上げを重視する場合は、弱いパイロットを強いユニットや補給ユニットに乗せて経験値を稼ぐ手も有効。

⬇ガンダムはあまり強くないので、次の面へ進む前にアムロをmkⅡに乗せ替えよう。



チェック2　精神コマンドの使い所

　精神コマンドは便利だが、使い所を間違えると、クリアするのが困難になってしまうことがる。例えば熱血と必中を併用して、敵を攻撃すると通常の2倍の攻撃力でダメージを与えられる。しかし、このあと必中を使わないとどうしてもダメージを与えられない敵がいた場合、どうすることもできなくなってしまう。こういうときは、熱中を使わずに必中を3回使ったほうが確実な戦法といえる。残りSPによって戦法を使い分けるべし！　また、シナリオクリア時に生き残ったパイロットは残りSPの2倍の経験値をもらえるので、ムダ使いは避けたい。





➡精神コマンドを使いすぎてSPがなくなった。まだボスが残っているのに……。

シナリオ分岐フローチャート

リアルロボット系
- 第1話「立ちこめる暗雲」
- 第2話「ザ・ストレンジャー」
- 第3話「シャングリラ・チルドレン」
- 第4話「非常のテロリスト」
- 第5話「ヒイロとリリーナ」
- 第6話「使徒、出現」

スーパーロボット系
- 第1話「対決！？マジンガーZVSゲッターロボG」
- 第2話「空からの衝撃」
- 第3話「特訓！大雪山おろし」
- 第4話「ポセイダルの襲撃」
- 第5話「謎の刺客！敵はガンダム!?」
- 第6話「使徒、襲来」

共通
- 第7話「エヴァンゲリオン、始動」
- リアル系：第8話「獣戦機隊出撃」　／　スーパー系：第8話「熱血!!獣戦機隊合流」
- 第9話「南海の死闘」
- 第10話「裏切り」
- 第11話「使徒、再び」
- 第12話「大ピンチ!!コン・バトラーV合体不可能!?」
- 第13話「浮上」
- ブライトの質問でゴラオンを選択 → 第14話「ゴラオン救出」
- ブライトの質問でグランガランを選択（リアル系） → 第14話「デビルガンダム出現」
- ブライトの質問でグランガランを選択（スーパー系） → 第14話「グランガラン救出」

リアル系

第1話「立ちこめる暗雲」

　まず初期配置されているザク改は、自軍のザク改以外の、どのユニットをぶつけていっても楽々勝てるだろう。ただ、マップの左上に配置されているザク改3機は、3ターン目にマップ左下に出現するカンダムmkⅡとガンキャノンで攻撃したほうが移動距離的にムダがない。このとき、ガンキャノンは敵の射程外から攻撃すること。この面での最初の強敵は、「黒い三連星」ことドムⅡ3機だ。ガンダム、ガンダムmkⅡ、ゲシュペンストの3機をメインにして戦おう。5ターン目になると強敵ガーベラ・テトラが出現するので、6ターン目に出現するゲッター1とガンダムで攻撃しよう。それ以外のユニットでの攻撃はヘボいダメージしか与えられないので、ただ単にダメージを喰らうだけだ。

厳しい緒戦




➡ドムⅡには、ガンダムで攻撃しておくのが無難だ。



⬅ガーベラ・テトラは、ゲッター1でブチのめそう。

味方新出撃ユニット

- ・ゲシュペンスト（主人公）
- ・ガンダム（アムロ）
- ・NT−1アレックス（クリス）
- ・GP−01Fb（コウ）
- ・メタス（ファ）
- ・ザク改（バーニィ）
- ・トロイホース（ブライト）

3ターン目に増援
- ・ガンダムMk−Ⅱ（エマ）
- ・ガンキャノン（キース）

6ターン目に増援
- ゲッター1（リョウ）

敵出撃ユニット

- ・ザク改×8
- ・ドムⅡ（ガイア）
- ・ドムⅡ（オルテガ）
- ・ドムⅡ（マッシュ）
- ・ムサイ改
- ・ガーベラ・テトラ（シーラ）

5ターン目に増援
- ・ザク改×3

スーパー系

1話「対決!? マジンガーZVSゲッターロボG」

このシナリオのポイントは、あしゅら男爵によって奪われ、敵ユニットとして登場するゲッタードラゴンだ。このユニットは攻撃力が強く、HPが低いユニットなら一撃で倒してしまうほどの厄介な敵だ。しかし、ゲッタードラゴンはあまり移動しないので、とりあえず放っておいて、他の敵ユニットをゲッタードラゴンの攻撃範囲外で攻撃しよう。そして、ゲッタードラゴンを倒すときは、増援として3ターン目に出現するゲッター1やゲシュペンストに精神コマンドの「熱血」や「ひらめき」をかけて素早く倒すのがベストだ。また、敵ユニットのグールは、この時点では強敵なので、マジンガーZかゲッターなどの、強いユニットで攻撃するようにしたい。

味方新出撃ユニット

- ゲシュペンスト（主人公）
- マジンガーZ（兜甲児）
- アフロダイA（弓さやか）
- ボスボロット（ボス）

3ターン目に増援

- ゲッター1（リョウ）

敵出撃ユニット

- 機械獣ガラダK7
- 機械獣ダブラスM2
- 機械獣トロスD7
- グール（ブロッケン伯爵）
- ゲッタードラゴン（あしゅら男爵）



⬅あしゅら男爵が乗っているとはいえ、ゲッタードラゴンは強敵。ゲシュペンストに熱血を使って、一撃必殺だ。

スーパー系

2話「空からの衝撃」

2ターン目に、合体するとダンクーガになる獣戦機隊が登場する。しかし、今の時点では合体できない。獣戦機隊は回復系の精神コマンド持っているパイロットがいないので、HPの残量を常に頭に入れて戦うこと。特に、このマップではグールからの攻撃を受けないようにしよう。獣戦機隊で戦う場合は、変形形態を細めに変える戦法が有効。

味方新出撃ユニット

- テキサスマック（ジャック）

2ターン目に増援

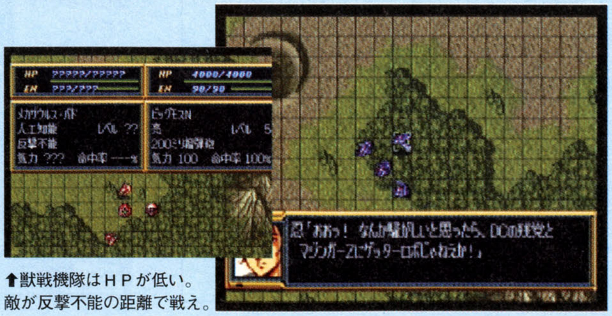
- イーグルファイターN（藤原忍）
- ビッグモスN（司馬亮）
- ランドライガーN（式部雅人）
- ランドクーガーN（結城沙羅）

敵出撃ユニット

- ザク改×2
- ドムⅡ
- メカザウルス・バド×3
- 機械獣ガラダK7×2
- 機械獣ダブラスM7×2
- グール（Dr. ヘル）

獣戦機隊出現

⬇2ターン目に獣戦機隊が助太刀にやってくる。各機体は弱いので無理せずに。



⬆獣戦機隊はＨＰが低い。敵が反撃不能の距離で戦え。

リアル系

2話「ザ・ストレンジャー」

ポセイダル軍（ヘビーメタル）に属するバッシュとオージェが初登場する。これらヘビーメタル系ユニットは、機体にビームコーティングを施しているため威力の弱いビーム攻撃は完全に防がれてしまう。ビーム系以外の、近距離用武器などで倒そう。またボス格の、ネイが搭乗しているオージェは、手間取ると撤退してしまうが、倒すと強化パーツが入手できるので絶対に倒そう。

⬇ヘビーメタルは、ビームコーティングしてあるのでビーム系の攻撃は効かない。





⬆オージェは、ゲッター1に「熱血」をかけてゲッタービームで倒そう。

味方新出撃ユニット

- エルガイム（ダバ）
- ディザード（アム）
- ディザード（キャオ）

敵出撃ユニット

- グライア×6
- アローン×4
- バッシュ（アントン）
- バッシュ（ヘッケラー）
- オージェ（ネイ）

リアル系

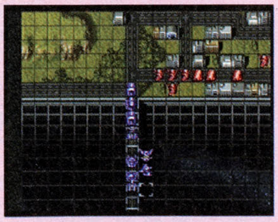
3話「シャングリラ・チルドレン」

このマップは敵地側と自軍側とで分かれており、これらが2本の橋でつながっている。最初は、敵地側に4体の弱小味方ユニットが配置されている。この4体は、自軍のトロイホースがくる3ターンまで逃げ延びさせ、搭載しておこう。また、このマップを攻略するに当たって安全策を取りたいのなら、マップ中頃にある2つの橋の上に強力なユニットを配置しておき、橋に近づいてくる敵を狙って攻撃しよう。一気に攻め込みたいなら、トロイホースに全ユニットを搭載して敵地側に移動してすべてのユニットを発進させるといい。

⬇ネモはひらめきをかけつつ、それ以外は敵の射程外になるように逃げよう。



⬅橋までたどり着けば、援軍が間に合うぞ。



➡橋の上で敵を迎え撃て！



⬆チャイかギャブレーを倒せばクリア

味方新出撃ユニット

- ネモ（ジュドー）
- GMⅢ（エル）
- ガンタンク（モンド）
- ザク改（ビーチャ）

敵出撃ユニット

- グライア×9
- アローン×3
- グライア（ハッシャ）
- バッシュ（ギャブレー）
- バッシュ（チャイ）

ポセイダル軍撤退後

- ウイングガンダム（ヒイロ）

リアル系

4話「非常のテロリスト」

1ターン目で出現するウイングガンダムは、ゲッター1やゲシュペンストなどの強力なユニットに精神コマンドをかけられるだけかけて、速攻で倒すこと。中途半端なダメージを与えると途中で逃げてしまうぞ。また、ガルスJは、「熱血」を使わないと倒すのは難しい。

味方新出撃ユニット

なし

敵出撃ユニット

- ザク改×3
- ドムⅡ×6
- マラサイ×2
- ズサ×2
- ズサ(ゴットン)
- ガルスJ(マシュマー)
- ウイングガンダム(ヒイロ)



⬇もたつかなければ、ウイングガンダムを倒すことは可能。速攻で倒せ！



⬆ウイングガンダムに乗ったヒイロにとっては、ロンド・ベルもD・Cも同じ「敵」らしい。

スーパー系

3話「特訓！大雪山おろし」

シャイニングガンダムがノンプレイヤーキャラとして登場する。勝手に動いて敵を倒してくれるが、敵を倒しても、資金と経験値が入らない。そこで、先にシャイニングガンダムに敵ユニットを攻撃させて大ダメージを与えさせてから、他の味方ユニットでトドメを刺すようにしよう。

味方新出撃ユニット

- シャイニングガンダム(ドモン)

敵出撃ユニット

- ザク改
- ドムⅡ
- ガラダK7
- ダブラスM2
- トロスD7
- メカザウルス・バド×3
- メカザウルス・サキ
- グール(あしゅら男爵)



⬇シャイニングガンダムが敵を弱らせたら、別のユニットで攻撃して倒してしまおう。





⬅まず、シャイニングガンダムに攻撃させよう。

スーパー系

4話「ポセイダルの襲撃」

このマップでは、登場する味方ユニットが極端に少ない。最初に配置されているのはエルガイムとディザード2体だけだ。ただし、これらの3体はヘビーメタルなのでビームコーティングの特殊能力を持つ。よって、このマップに登場する敵ユニット、グライア、アローンのビーム攻撃はまったくといっていいほど効かない。うまく近接戦闘を避けて戦えばノーダメージでザコを倒していける。ただ、ボス格のバッシュのビームは防ぎきれないときがあるので、注意すること。2ターン目に一応援軍がくるが、3体のみであまり役に立たない。ヘビーメタルの3体で敵を倒したほうが得策といえる。

味方新出撃ユニット

- エルガイム(ダバ)
- ディザード(アム)
- ディザード(キャオ)

2ターン目に増援

- トロイホース(ヘンケン)
- Gディフェンサー(カツ)
- ジェガン(ルー)

敵出撃ユニット

- グライア×8
- アローン×6
- グライア(ハッシャ)
- バッシュ(ギャブレー)



⬆「必中」でボスを倒せ！



⬆2ターン目に3体の味方が出現。そんなに強くないので、集中攻撃を受けるとヤバイ。

早めに援軍と合流



⬅援軍と本隊を、早めに合流させること。とりあえず、これで一安心だ。

リアル系

5話「ヒイロとリリーナ」

初期配置されている12体のグライアと5体のアローンは、ある程度近づいて全軍を少しずつ進めながら攻撃していけば、1体ずつ倒していける。また、4ターン目にマジンガーZが登場する。このユニットは攻撃力は高いが、命中率が低い。しかし、パイロットの兜甲児のレベルが上がれば、精神コマンドの「必中」を覚えるので、攻撃が当たらないのは承知の上でガンガン敵を攻撃させよう。

マジンガーを育てろ

味方新出撃ユニット

4ターン目に増援

- マジンガーZ（兜甲児）
- アフロダイA（弓さやか）
- ボスボロット（ボス）

敵出撃ユニット

- グライア×12
- アローン×5
- アトールV（マクトミン）



⬆マジンガーZは、アフロダイAとボスボロットを連れて、マップ右下に登場する。そのまま上に移動させよう。



⬇早く「必中」を覚えさせるため、なるべくマジンガーZに敵を倒させること。

スーパー系

5話「謎の刺客！敵はガンダム!?」

初期配置されているガンダムmkⅡと前マップで味方ユニットになったGディフェンサーは合体させると、強力なユニットのスーパーガンダムになるので合体させておくこと。また、このマップでは下方の陸地に敵がかたまっているので、全ユニットをトロイホースに搭載して敵地まで移動してから総攻撃をしかければ短期間で決着を着けられる。なお、敵ユニットをすべて倒すとガンダムヘビーアームズが出現。倒すのにもたついていると撤退してしまうので、精神コマンドをフル活用して素早く倒そう。

2人目の刺客

⬇ここに味方ユニットが出現する。



⬅スーパーガンダムは性能がいい。

味方新出撃ユニット

2ターン目に増援
・トロイホース（ブライト）
・ジェガン（ルー）
・ネモ（ジュドー）
・ガンダムmkⅡ（エマ）
・GP−01Fb（コウ）
・NT−1アレックス（クリス）
・ザク改（バーニィ）
・ザク改（ビーチャ）
・メタス（ファ）
・ガンダム（アムロ）
・ガンタンク（モンド）
・GMⅢ（エル）
・ガンキャノン（キース）

敵出撃ユニット

・グライア×11
・アローン×4
・グライア（ハッシャ）
・バッシュ（ギャブレー）
・カルバリーテンプル（レッシィ）

ポセイダル軍撤退後
・ガンダムヘビーアームズ（トロワ）

スーパー系

6話「使徒、襲来」

7ターン目になると、ギャブレーが部隊を率いて出現する。だが、8ターン目になるとネイたちは撤退するので無視してもかまわない。それ以外の敵ユニットを全滅させると、使徒サキエルが出現する。リアル系の6話と同じで、一度戦闘を行うと逃げていく。



⬆ネイとギャブレーがやってくる。

味方新出撃ユニット

なし

敵出撃ユニット

・グライア×9
・バッシュ（アントン）
・バッシュ（ヘッケラー）
・オージェ（ネイ）

7ターン目に増援
・グライア×3
・アローン×2
・バッシュ（ハッシャ）
・アシュラテンプル（ギャブレー）
・カルバリーテンプル（レッシィ）

ポセイダル軍撃退後
・第3使徒サキエル

リアル系

6話「使徒、出現」

グライア12体は各個撃破していけば問題ない。そして、中ボス格のカルバリーテンプルかアシュラテンプルを倒すと他の敵ユニットは撤退し、使徒サキエルが出現する。サキエルは1回戦闘をすると撤退するが、攻撃力が高いので「ひらめき」をかけて攻撃したい。

敵出撃ユニット

・グライア×12
・アローン×6
・バッシュ（ハッシャ）
・アシュラテンプル（ギャブレー）
・カルバリーテンプル（レッシィ）

ポセイダル軍撤退後
・第３使徒サキエル

⬇ヒイロも出るが、戦闘と関係ない。





⬅この時点で、使徒は倒せない。

リアル系

8話「獣戦機隊出撃」

初期配置の味方ユニットは、ダンクーガに合体する獣戦機隊の4機だけ。スーパー系3話と同じく、まだ合体できないので厳しい戦いを強いられる。特に、援軍がくる3ターン目までは、絶対グールに攻撃しないこと。3ターン目になればマジンガーZが味方ユニットに加わるので、「必中」と「熱血」をかけてグールを攻撃しよう。5ターン目になると敵にも増援がくるが、シャイニングガンダムもくるのでスーパー系3話の攻略を参考にして、敵を全滅させよう。

⬇4体のみで戦うことを強いられた獣戦機隊。





➡3ターン目にマジンガーZがくる。

敵出撃ユニット

・マラサイ
・ズサ
・メカザウルス・バド×2
・機械獣ガラダK7
・機械獣ダブラスM2
・機械獣トロスD7
・グール（あしゅら男爵）

5ターン目に増援
・マラサイ×2
・ズサ
・メカザウルス・サキ×2
・機械獣トロスD7
・グール（ブロッケン伯爵）

味方新出撃ユニット

・イーグルファイターN（藤原忍）
・ビッグモスN（司馬亮）
・ランドライガーN（式部雅人）
・ランドクーガーN（結城沙羅）

5ターン目に増援
・シャイニングガンダム（ドモン）

共通

7話「エヴァンゲリオン、始動」

いきなりエヴァンゲリオン初号機に初搭乗したシンジと使徒サキエルとの一騎打ちが始まる。初号機はHPが0になると、「暴走」という状態になる。暴走時は勝手に動き回り、敵味方関係なくユニットを攻撃するノンプレイヤーキャラクターと化すのだ。ここで行われる戦闘では、絶対に暴走するが、結局サキエルには途中で逃げられてしまう。

味方新出撃ユニット

なし

敵出撃ユニット

・第3使徒サキエル

サキエル撃退後
・グライア×9
・アローン×8
・バッシュ（ハッシャ）
・アシュラテンプル（ギャブレー）



⬆使徒が撤退すると、ポセイダル軍が大量に出現する。こいつらも途中で撤退する。



⬆初号機が初登場にして暴走！パイロットはダミープラグに。

初号機暴走により逆襲

共通
11話「使徒、再び」

最初から配置されているポセイダル軍は、5ターン目までゲームを進めるかオージェを倒すと退却してしまうので、それまでにザコをなるべく倒して経験値やお金を稼ごう。また、オージェを倒すか、4ターン目になると使徒シャムシェルが出現する。使徒はATフィールドを装備しているので攻撃が通用しにくいが、エヴァンゲリオン初号機と零号機が味方ユニットに加わるので問題ない。

⬇この面から、沙羅はしばらく出撃できなくなる。





⬅エヴァで使徒を攻撃！



⬆オージェを倒さなくても、ポセイダル軍は使徒にビビって退却。結構小心者かも？

味方新出撃ユニット
4ターン目に増援
- エヴァンゲリオン零号機(レイ)
- エヴァンゲリオン初号機(シンジ)

敵出撃ユニット
- グライア×9　・アローン×3
- バッシュ×2
- カルバリーテンプル×2
- アシュラテンプル(アントン)
- アシュラテンプル(ヘッケラー)
- オージェ(ネイ)

4ターン目に増援
- 第4使徒シャムシェル

スーパー系
8話「熱血!!獣戦機隊合流」

前半は、リアル系の8話とほぼ同じ展開だ。ただし、ユニットの初期配置は若干違う。やはり、マジンガーZたちが3ターン目にやってくる前は、ザコ敵を適当に攻撃する程度に留めておこう。6ターン目になると、敵の増援が大量にやってくるが7ターン目になれば、ロンド・ベルの部隊を出動させることができるので、苦もなく対処できるだろう。

味方新出撃ユニット
- イーグルファイターN(藤原忍)
- ビッグモスN(司馬亮)
- ランドライガーN(式部雅人)
- ランドクーガーN(結城沙羅)

敵出撃ユニット
- ザク改　・ドムⅡ　・マラサイ
- ズサ　・メカザウルス・バド×3
- メカザウルス・サキ
- 機械獣ガラダK7×2
- 機械獣ダブラスM2×2
- 機械獣トロスD7
- グール(あしゅら男爵)

6ターン目に増援
- マラサイ×2　・ズサ
- メカザウルス・サキ×2
- グール(ブロッケン伯爵)

共通
第9話「南海の死闘」

このマップの特徴は、海中の面積が広いことと、計14体ものヘビーメタル系ユニットが登場することだ。ヘビーメタルはビーム系の武器を主に使ってくるが、ビーム系の攻撃は、攻撃する側か攻撃を受ける側、どちらかのユニットが海中にいればほとんどダメージを受けない。味方ユニットを海中に配置して、ヘビーメタル系ユニットを攻撃しよう。

地の利、人の利共にアリ

味方新出撃ユニット
- エヴァンゲリオン弐号機(アスカ)

ポセイダル軍出現後に増援
- トールギス(ゼクス)
- エアリーズ(ノイン)

敵出撃ユニット
- 第6使徒ガギエル

ガギエル撃退後
- グライア×6　・アローン×3
- バッシュ×2　・バッシュ(アントン)
- バッシュ(ヘッケラー)
- オージェ(ネイ)
- ライグ=ゲイオス(ゼブ)

⬇トールギスの持つ武器、ドーバーガンは、ビームコーティングを突き破るのだ。





⬆エヴァは、ほとんどの攻撃を無効にするATフィールドを持つ。接近戦に持ち込めばスゲェ強い！

共通
12話「大ピンチ!! コン・バトラーV合体不可能!?」

このマップでは、弱いモビルスーツや機械獣が大量に出現する。こいつらは、レベルが低いユニットを使って倒し、レベルアップに活用しよう。最初に配置されている味方ユニット3体は弱いが、最初に4方を囲んでいるザコには問題なく勝てるだろう。しかし、後続のモビルスーツはヤバめなので最初のザコは適当にいなし、マップ左に素早く退避しよう。

味方新出撃ユニット
- バトルクラッシャー(浪花十三)
- バトルタンク(西川大作)
- バトルクラフト(北小介)

敵出撃ユニット
- マラサイ　・ズサ　・ガルスJ
- バーザム×2　・ハンブラビ×2
- メカザウルス・バド×2
- メカザウルス・サキ
- メカザウルス・ズー
- メカザウルス・ゼンⅡ
- 機械獣ガラダK7
- 機械獣ダブラスM2
- 機械獣トロスD7
- 機械獣スパルタンK5×2
- 機械獣ジェノバM9×2
- 戦闘獣グラトニオス
- 戦闘獣オベリウス
- グール(あしゅら男爵)

経験値の稼ぎ所

⬇配置されている3機は弱い。哀しい思いをしたくなければ戦うな。





⬆弱い敵を倒し、低レベルユニットの底上げを計れ！



⬅ロンド・ベルの部隊がきてから攻撃を仕掛ける。

共通
10話「裏切り」

このシナリオでは、アムロがリ・ガズィに、ジュドーがジェガンに乗ることになる。前もってこの2人はユニットから外しておき、今まで2人が乗っていたユニットには別なパイロットを乗せておこう。また、ゲスト軍と戦う前半戦は、アーガマを初期配置地点から少し下に移動させ、マップ兵器で攻撃すれば楽に敵を倒せる。ヘビーメタルと戦う後半戦は9話と同じで水中で戦えば楽勝だ。

味方新出撃ユニット
- アーガマ　・リ・ガズィ
- ジェガン　・ジェガン(ビルギット)

クリア後、カルバリーテンプル(レッシィ)が仲間に

敵出撃ユニット
- ガロイカ×15
- ライグ=ゲイオス(ゼブ)
- ライグ=ゲイオス(セティ)
- アローン×5
- バッシュ×2
- バッシュ(ハッシャ)
- アシュラテンプル(ギャブレー)
- カルバリーテンプル(レッシィ)

ゲスト軍撤退後
- グライア×6

⬇アーガマのマップ兵器を使って、まとめて倒せ。



共通

13話「浮上」

このシナリオで初登場のオーラバトラーは、オーラバリアを持っているのでビーム系の攻撃はほとんど効かない。近づいてビームサーベルなどで攻撃しよう。マップに初期配置されている味方ユニットはダンバインのみだ。そして、敵のズワァースと遭遇することになるが、ムリして戦わずにマップ左上に逃げよう。3ターン目になると、ロンド・ベルがやってくるが、敵にもゲア・ガリングを中心とした増援がくる。さらにその後、ガンダムデスサイズも出現するぞ。ゲア・ガリングにある程度ダメージを与えるとデスサイズ以外は撤退する。デスサイズは「必中」と「熱血」を重ねがけしたユニットで攻撃して、速攻で倒そう。


⬇ズワァースはかなりの強敵だ。逃げるというか、戦略的撤退をしよう。


⬆エヴァ弐号機に精神コマンドをかけて倒せ。


⬅こいつらにビーム攻撃はムダ。

難敵オーラーバトラー

味方新出撃ユニット

- ダンバイン(ショウ)

敵出撃ユニット

- ズワァース(バーン)

3ターン目に増援
- ドラムロ×15
- ゲア・ガリング(ビショット)

5ターン目に増援
- ガンダムデスサイズ(デュオ)

6ターン目に増援
- ビアレス(ガラミティ)
- ビアレス(ダー)
- ビアレス(ニエット)
- ライネック(トッド)

共通

14話「ゴラオン救出」

このシナリオは、13話をクリアしたあとに表示される選択肢で「ゴラオンを救出する」を選ぶとプレイすることになる。3種類ある14話の中でもかなり厳しいシナリオだ。せめてもの救いは、ゴラオンがマップ兵器を持っていることだ。また、このシナリオの目的はゴラオンを救出することなので、ゴラオンを助けると撤退するかどうか聞かれる。アトールVやグルーン、カルバリーテンプル4体など、強力な敵がテンコ盛りなので、適当に撤退したほうがいい。ただ、経験値や金を稼げるのでギリギリまで粘るのもいいだろう。



⬅ある程度ユニットを倒したら、撤退したほうが無難だ。ムリをすることはない。


➡D・C軍は量、質共にレベルが高い。全滅させるには初号機を暴走させるしかない？

味方新出撃ユニット

- ゴラオン(エレ)

敵出撃ユニット

- グライア×9
- アローン×3
- バッシュ×3
- カルバリーテンプル×3
- グルーン(ワザン)
- アトールV(マクトミン)

10ターン目に増援
- ガロイカ×3
- カレイツェド
- ライグ=ゲイオス(ゼブ)

リアル系

14話「デビルガンダム出現」

リアル系でゲームを始めていて、13話クリア後の選択肢で「グランガランを救出する」を選ぶと、このシナリオになる。このシナリオでは、ダンバインが強制出撃させられる。シナリオ前半は、このダンバインを使ってザコを倒していこう。ザコを全部倒すと、ウィル・ウィプスが撤退しD・C軍と戦う後半戦に突入する。後半戦は、エヴァシリーズ3体で攻撃していけば楽勝だ。ザコ全滅後、デビルガンダムにある程度ダメージを与えると、デビルガンダムが何者かに連れ去られてシナリオクリアとなる。

エヴァでD・C軍狩り


⬆エヴァシリーズを使ってD・C軍をせん滅させよう。これもATフィールドのおかげだ！

味方新出撃ユニット

- グラン・ガラン(シーラ)

ドレイク軍撤退後
- シャイニングガンダム(ドモン)

敵出撃ユニット

- ドラムロ×9
- バストール×3
- レプラカーン(フェイ)
- レプラカーン(アレン)
- レプラカーン(ジェリル)
- ウィル・ウィプス(ドレイク)

ドレイク軍撤退後
- ザク改
- ドムII
- マラサイ
- ズサ
- バーザム
- ハンブラビ
- ケンプファー
- メカザウルス・サキ
- メカザウルス・ザイ
- メカザウルス・ズー
- メカザウルス・シグ
- 機械獣トロスD7
- 機械獣ジェノバM9
- 機械獣スパルタンK5
- 機械獣アブドラU6
- ラインX1
- 戦闘獣グラトニオス
- 戦闘獣オベリウス
- グール(あしゅら男爵)
- グール(ブロッケン伯爵)
- デビルガンダム(キョウジ)

スーパー系

14話「グランガラン救出」

スーパー系でゲームを始めていて、13話終了後の選択肢で「グランガランを救出する」を選ぶと、このシナリオをプレイすることになる。このシナリオは、リアル系14話とほとんど同じだ。違いといえば、シャイニングガンダムがこのシナリオ以前に仲間になっているかいないかぐらいでゲーム的には特に変わりはない。ちなみに、リアル系スーパー系共に、14話をクリアすると味方ユニットになっていたシャイニングガンダムがデビルガンダムを追いかけるイベントが発生して、自軍のユニットから外れてしまう。


⬅シナリオ前半は、オーラバトラーと戦うことになる。


⬇デビルガンダムを倒せ！

三段階で敵出現

味方新出撃ユニット

- グラン・ガラン(シーラ)

敵出撃ユニット

- ドラムロ×9
- バストール×3
- レプラカーン(フェイ)
- レプラカーン(アレン)
- レプラカーン(ジェリル)
- ウィル・ウィプス(ドレイク)

ドレイク軍撤退後
- ザク改
- ドムII
- マラサイ
- ズサ
- バーザム
- ハンブラビ
- ケンプファー
- メカザウルス・サキ
- メカザウルス・ザイ
- メカザウルス・ズー
- メカザウルス・シグ
- 機械獣トロスD7
- 機械獣ジェノバM9
- 機械獣スパルタンK5
- 機械獣アブドラU6
- ラインX1
- 戦闘獣グラトニオス
- 戦闘獣オベリウス
- グール(あしゅら男爵)
- グール(ブロッケン伯爵)
- デビルガンダム(キョウジ)

ただクリアするだけでは物足りない すべてを得たいアナタのためのQ&A

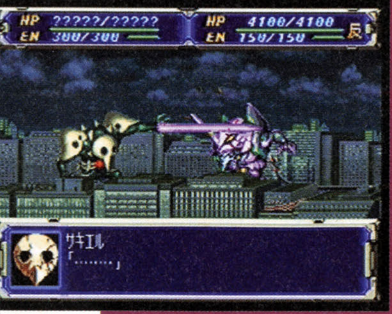
Q やたらと倒しにくい敵がいるのですが…

ANSWER

このゲームにはさまざまな系統の敵ユニットが存在する。これらの系統によって強さに偏りがあり、例えばモビルスーツや機械獣などは、14面までは特に注意する必要のない、いわゆるザコユニット。一方、使徒やヘビーメタル、オーラバトラーといった特殊なバリアを装備しているユニットは、弱点とする攻撃手段がないためこの時点では倒しにくい嫌な敵である。これらの嫌なユニットの倒し方を、それぞれの系統ごとに解説する。14話までのシナリオボスはヘビーメタル系が特に多いので、これを参考に倒して強化パーツを手に入れてくれ。

使徒系

使徒系のユニットはATフィールドのため4000以下のダメージを受け付けない。また、使徒の攻撃力は大きいので、攻撃するときはエヴァの隣に回復ユニットを置き、絶えずエヴァのHPを回復させよう。



⬇ATフィールドは、通常の攻撃をまったく受けつけない。4000以上のダメージを与えよう。

オーラバトラー系

オーラバトラー系のユニットは、オーラバリアを装備しているうえに、動きが素早く攻撃を回避しがち。14話まではそれほど強力なユニットは登場しないので、ザコのドラムロはダンバイン1機で片づけ、その他のユニットは必中コマンドを使って倒したいところ。ここまで進んでいれば、攻撃の要となるパイロットが必中を覚えているはずなので、全滅させることも可能だ。また、ゲア・ガリングやウィル・ウィプスといった戦艦も、オーラバリアを装備している。こちらのほうはサイズが大きいためか、必中をかけなくてもマジンガーやゲッターの攻撃が当たる。



⬆戦艦であるオーラシップもオーラバリアを装備している。攻撃力も高いので、1ターンで撃退したい。



⬇ドラムロが大量に出現してもあわてることはない。ダンバイン1機だけを突っ込ませれば、反撃でほとんど倒すことができる。

ザコはおまかせ

ヘビーメタル系

ビームコーティングとマップ兵器を装備しているヘビーメタル系。マップ兵器の攻撃を避けるには、射程内に2機以上のユニットを入れないように移動させること。攻撃するときは、マジンガーやゲッターに必中の精神コマンドをかけた攻撃が有効。



➡序盤からいきなり強力なオージェ。ほとんど途中で撤退するが、倒すと強化パーツが手に入る。



⬆マクトミンの乗るアトールV。コイツのマップ兵器はエヴァのATフィールドさえ効かない。

要注意の機体2種

Q お金と経験値をたくさん稼ぎたいのですが…

ANSWER

努力と幸運を細めに使って敵を倒すこと。ただし、幸運は消費SPが多いので、ボス級などなるべくお金をたくさん持っている敵を倒すときに使いたい。





➡序盤では幸運を使うパイロット用に、武器を改造。



⬅改造武器でボスを倒せ。稼いで改造費を取り返そう。

細かい「努力」が稼ぎの王道

最後の手段・全滅で稼ぐ

ある程度敵を倒したら、ワザと全滅してゲームオーバーになる。そのまま待っているとそのシナリオが最初からまた始まるが、さきほど稼いだ資金と経験値は残っている。繰り返せば好きなだけ稼げるのだ。

⬅マップ兵器などで効率よく敵を倒し、全滅。これを繰り返せ！



70's マジンガーZからイデオンまで
スーパーロボット烈伝

今から四半世紀前。『スーパーロボットマジンガーZ』の誕生に、日本中の少年たちが熱狂した。次々にロボットアニメが登場した70年代の黄金期。その熱き鼓動を知れ！



➡リアル アクション ヒーローズ『ゲッターロボ』（メディコム・トイ／9800円）

➡リアル アクション ヒーローズ『グレートマジンガー』（メディコム・トイ／1万2000円）

➡リアル アクション ヒーローズ『マジンガーZ』（メディコム・トイ／価格9800円）

HISTORY

マジンガーZ誕生からすべての歴史が始まる

72年に登場した『マジンガーZ』の画期的だったところは、主人公の兜甲児が自らパイルダー・オンで操縦者としてロボットに乗り込み、まるで自分の手足のように思うがままに操ることができることだった。身長18メートルの巨人に秘められたパワーと超兵器を自由に操れる……この着想は当時の子供たちを熱狂させた。それまでのロボットといえば、リモコンで操ったり、あるいはお願いすれば勝手に戦ってくれた。いわば、正義の変身ヒーローと大差がなかった。

この独創的なアイデアは、永井が交通渋滞中に「この車の上を飛び越えて歩ける巨大なロボットがあれば」と夢想したことに端を発している。よって、『マジンガーZ』の初期のラフスケッチではホバーパイルダーは主人公が乗るバイクそのままだった。誰もが日常的に欲している超人的パワーを、いとも簡単にロボットという形として表現してしまうところに、永井の比類なき才能が発揮されているといえるだろう。

また『マジンガーZ』のヒットより、「ジャンボマシンダー」「超合金シリーズ」など、がん具類も記録的なヒットを飛ばし、アニメとがん具のマーチャンダイジング展開という新たな商法も生み出したのだ。



⬆マジンガーZのロケットパンチ炸裂。マジンガーの後に相方のダイアナンA。



⬆甲児の父、兜剣造博士が創ったグレートマジンガー。Zよりさらに機動的。

合体変形アニメの元祖ゲッターロボも大活躍

永井豪と石川賢が共同で原作を担当した、『ゲッターロボ』(74年)では、3機のゲッターマシンが合体変形することにより、3つの形態をとるロボットとなるという、これまた後のロボットアニメに受け継がれていく画期的なコンセプトを打ち出す。『ゲッターロボ』では爬虫人類の恐竜帝国と戦い、よりマシンをパワーアップさせた『ゲッターロボG』(75年)では鬼の帝国・百鬼帝国と戦いを繰り広げた。『ゲッターロボ』は合体ロボットの定番となっただけではなく、主人公たちの性格付けに関しても黄金律を生み出した。つまり、1号機のパイロットは正義感にあふれる熱血漢、2号機を操るのは物事を引いて見るクールなタイプ、3号機は巨漢で大飯食らいで陽気なボケ役。この3人の個性の違いが、物語に絶妙なバランスを生み出す。

『マジンガーZ』と『ゲッターロボ』によって巨大ロボットアニメの地盤は完成したといっていいだろう。『マジンガーZ』は、続編の『グレートマジンガー』(74年)を経て、75年の『UFOロボ グレンダイザー』として結実する。異星人である主人公が背負う宿命や、敵キャラたちの悲劇に焦点が当てられるなど、物語に一段と厚みが増した(『マジンガー』シリーズとの関連は、アメリカ留学で科学者となって帰国した兜甲児が脇役を務めている点だ)。また、『グレンダイザー』は『ゴルドラック』というタイトルでフランスでも放映され、視聴率100パーセントという信じられないほどの爆発的なヒットとなり、フランスの国民的ヒーローともなったのである。

永井豪はロボットアニメを飛躍的に進化させた。それは水中の生物が陸に上がったことにより、急速な進化と、種の爆発的な増加を促したのと似ている。ガンダムもエヴァンゲリオンも、みな彼の末裔なのだ。(大越孝信)



⬆グレンダイザーは異星人、デューク・フリードが操る。



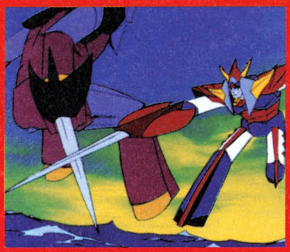
⬆ゲッタートマホークで敵を一刀両断のゲッター1。

70年代後半に子供向けから脱皮したロボット

75年4月4日放映開始 勇者ライディーン



⬆化石獣軍団の首領であるプリンス・シャーキン。その素顔は、謎に包まれたままだ。



⬆必殺技はゴッドバードとゴッドボイス。人型からの変形によって、敵を粉砕してしまう。



⬆ムー大陸人の血を引く主人公・ひびき洸が文明の結晶ライディーンにフェードイン。化石獣軍団と激突する。

77　76

76年4月17日放映開始 超電磁ロボ コン・バトラーV



⬆5体のスーパーマシンが合体して誕生するコン・バトラーV。初の5体合体変形ロボットだ。（東映ビデオ）

72年に始まった『マジンガーZ』『グレートマジンガー』など、永井豪アニメの大ヒットは子供たちの心をがっちりと掴んでいた。豪快な永井豪節が主流な中、新しいロボットヒーロー、ライディーンが殴り込みをかけた。『勇者ライディーン』の主人公・ひびき洸はムー大陸人の末裔であり、守神・ライディーンを駆る。このころはユリ・ゲラーの来日もあり、超能力やオカルトブームが日本を覆っていた。

前期は富野喜幸（現・由悠季）監督が意欲的な演出と大迫力の必殺技でコアなファンを唸らせたが、視聴率には結びつかなかった。後期のディレクションを担当した故長浜忠男監督は、『巨人の星』で培った大河ドラマ的手法で話を盛り上げた。

がん具では、ライディーンからゴッドバードへ完全変型する超合金が新鮮で驚愕。なにしろカッコよかった。

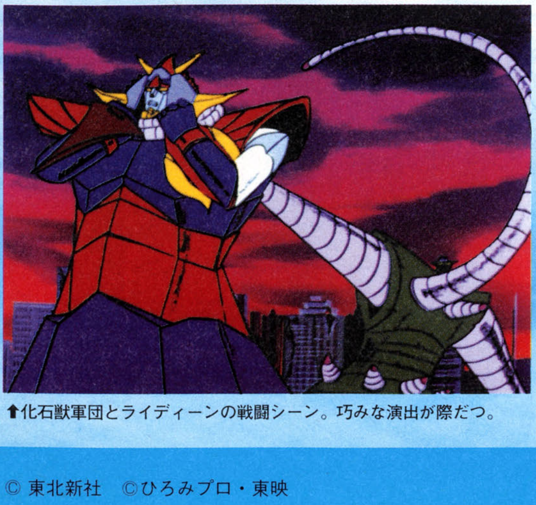


⬆洸の搭乗シーン。フェードインは斬新な演出でファンを魅了した。

合体変形ロボジャンルの完成『コン・バトラーV』の意味

超電磁で5体合体変形のところばかりクローズアップされる『超電磁ロボ コン・バトラーV』だが、どうしてどうして。敵方のライバル・ガルーダが自分がアンドロイドだと知る悲劇。主人公・葵豹馬が両腕切断（!）される酷さなど、明らかにアニメが「子供向け」から脱皮していった作品だ。

続く番組として始まった『超電磁マシーンボルテスV（ファイブ）』はより洗練された合体システムを採用。スマートな印象を前面に打ちだした。設定とストーリーのアダルトさは増大し、主人公兄弟の父親が実は侵略宇宙人の前皇帝だったり、敵方のライバル・ハイネルと主人公が異母兄弟だったりと長浜監督の大河ドラマ演出が炸裂！　敵と味方が単純に善と悪に割り切れた当時の潮流を引き離す、見ごたえのある話が多い。この作品のハイネルあたりから敵の美形キャラ人気に火がつき始めたのも見逃せない。



⬆化石獣軍団とライディーンの戦闘シーン。巧みな演出が際だつ。

富野監督のドラマツルギー ダークからポップへの流れ

日本サンライズ（現・サンライズ）初の自社製作アニメ『無敵超人ザンボット3』。主人公・神勝平たちは地球のためと戦えば戦うほど、なぜか一般の人たちから嫌われてしまう。戦いそのものの正義に意義を問いかける富野監督流のドラマツルギーだ。

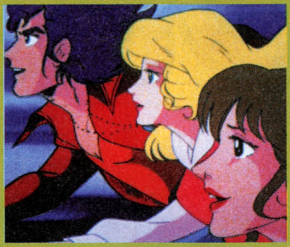
合体変形の流れを汲み、かつ主人公機だけでも小さいロボとして戦うロボットアニメとしての分かりやすさもある。勝平を演じるのは『ドラえもん』の大山のぶ代。しかし、勝平のガールフレンドが人間爆弾にされたり、最後に勝平以外は特攻して全滅したりと、「全殺し富野」とファンに悪名までもらってしまった。トーイは、いまは無きクローバーからの発売。クローバーとサンライズの関係はダ

77年6月4日放映開始 超電磁マシーンボルテスV



➡コン・バトラーVのアクションを踏襲しながらも血の宿命や差別といったテーマを盛り込んだ重厚な作品。（東映ビデオ）

78年6月3日放映開始 無敵鋼人ダイターン3



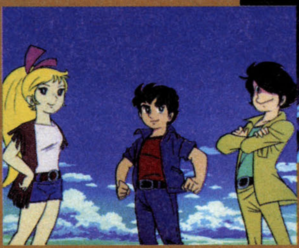


⬆全人類をメガノイド化しようと企むドン・カウサーとその野望を阻む男、破嵐万丈。多彩さはサンライズ随一。

79　78

77年10月8日放映開始 無敵超人ザンボット3

⬇左から神北恵子、神勝平、神江宇宙太。ザンボットに乗り込む3人の勇姿。

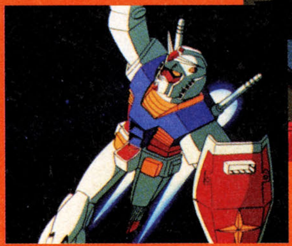




⬆神ファミリーが操る巨大ロボット、ザンボット3。迫りくるガイゾック尖兵と闘う。

79年4月7日放映開始 機動戦士ガンダム

⬇地球連邦政府の試作モビルスーツ、ガンダム。ファーストガンダムの象徴的なキャラ。





⬆ジオン共和国の英雄で「赤い彗星」ことシャア・アズナブルとセイラ。実は兄妹。

ンバインまで続くこととなる。

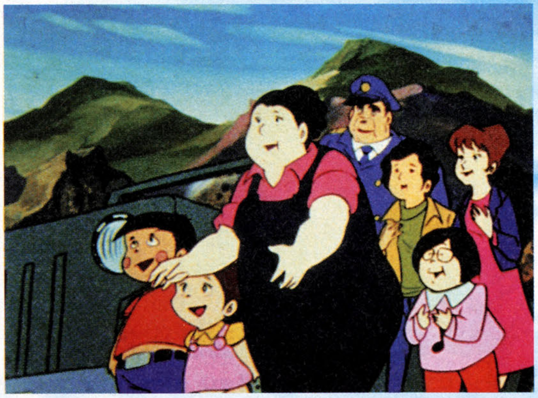
　ダークなイメージのザンボットの後を継いだのは、うって変わって明るくポップな『無敵鋼人ダイターン3』だった。全長200mのロボットを個人所有し、大豪邸で美人アシスタント2人（＋子供1人）と地球の正義を守る主人公・破嵐万丈の姿は、007かルパン三世か。その内容はザンボットやボルテス、ダイモスを引きずったファンには逆の意味でショックだった。しかし、中途半端に同じ路線をなぞられるよりと、好意的に受け入れられた面も持っていた。だが、富野さんはやはり富野さん。人類を狙うメガノイドを開発したのが万丈の父親、一度メガノイドになると人間に戻れない悲劇など、ヘビーな設定もあって、決して明るいだけのものではないと、富野監督が気を吐いた作品だったのだ。

ガンダム、大地に立ち怒涛の80年代へと突入

　70年代最後の年、その後のロボットシーンを大きく変えたアニメが放映された。いわずもがな『機動戦士ガンダム』である。今でこそ大作品の誉れ高いガンダムだが、当時は視聴率低迷に悩み放映短縮。中学生以上の一部のアニメファンのハートはガッチリ掴んでいたのだが、商業的成功に遠かった。大ブレイクしたのは、再放送とプラモデルで低年齢層にもブームが巻き起こってからの話。

　ガンダムは、それまでのロボットアニメが毎回新しい敵ロボットが攻めてきて1話で完結する形から抜けられなかったのに対し、戦争ドラマの中にロボットが出てくる人間ドラマだった。人型の兵器や合体変形にも可能な限り理由をつけ、ドラマ部分を損なわないよう配慮されていた。主人公・アムロが理系の引っ込み思案な少年だったのも、視聴者の共感を呼び、独特のセリフ回し（富野節）が休み時間にあちこちの教室で聞かれた。

　70年代後期は、ロボットアニメが子供のものから、大人も楽しむものに変わっていく過渡期だった。「ロボットを見せる」のではなく「人間を語る」ようになった。この流れは以降、イデオンやダグラムなど、怒涛の80年代につながっていく。（スタジオ新大陸）



⬆『ザンボット3』の神ファミリーの絆を描くシーンは心暖まる。



⬆アムロとシャアの一騎打ち。『劇場版ガンダムⅢ』より。

VIDEO & LD これを観ろ！

70年代のスーパーロボットアニメは、いまでもビデオやLDなどで観ることができる。家の近くのレンタルビデオ屋で探してみるのもいいだろう。



ゲッターロボ

ビデオは現在、第1巻が発売中。価格は8260円。第1話、第2話、第9話を収録。（東映ビデオ）



グレートマジンガー

ＴＶシリーズのピックアップビデオで、現在１巻が発売中。価格は8260円。第１話「大空の勇者!!グレートマジンガー」など３話収録。（東映ビデオ）



マジンガーZ

TVシリーズをピックアップしたビデオ。現在5巻で価格は各8260円。第1巻は、第1話「驚異のロボット誕生」など3話を収録。（東映ビデオ）



UFOロボ グレンダイザー

ビデオは現在、第1巻が発売中。価格は8260円。第1話「兜甲児とデューク・フリード」など3話収録。（東映ビデオ）



ゲッターロボG

全２巻のLDボックスにTVシリーズ全39話を収録。各５枚組10面。第２巻が10月21日に発売。価格は各２万5000円。（東映ビデオ）

東映サンライズワールド



超電磁マシーン ボルテスV

全3巻。第1巻は、第1話「宇宙からの侵略者」をはじめ第4話までを収録。各9200円。（東映ビデオ）©東映





勇者ライディーン

ビデオは全6巻で、1話から26話までを収録。価格は各9800円。LDボックスは『PERFECT COLLECTION1』（第1話～26話）が4万2000円、『同2』（第27話～50話）が3万6000円。（バンダイビジュアル）©東北新社





無敵超人ザンボット3

LDは『MEMORIAL BOX』の全1巻で、価格は3万6000円。6枚組12面、全571分。ビデオは全6巻、全23話を収録。価格は1～5巻が6000円。6巻が5000円。（バンダイビジュアル）©創通エージェンシー・サンライズ



無敵鋼人ダイターン3

LDボックス『MEMORIAL BOX PART1』が、12月18日に発売。価格は3万円。全40話中、前半20話を収録。ボックス『2』は98年6月発売予定。（バンダイビジュアル）©創通エージェンシー・サンライズ



超電磁ロボ コン・バトラーV

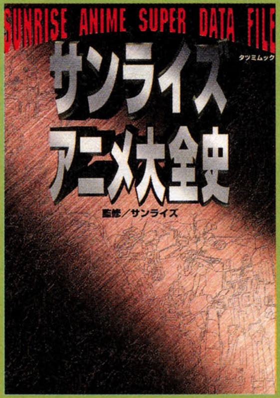
全13巻、価格は各7320円。全54話を収録。（東映ビデオ）©ひろみプロ・東映

BOOKS

コミックはアニメとはまた違った永井豪や石川賢ワールドを知ることができる。また、解説本も力作ぞろいだ。



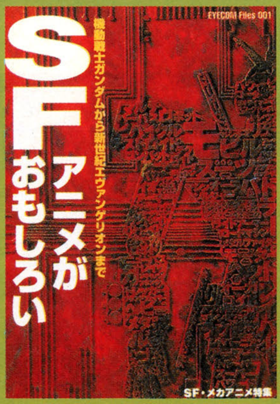
『マジンガーZ』(全3巻、価格各825円)、『グレートマジンガー』(全1巻、価格874円)、『UFOロボ グレンダイザー』(全1巻、価格728円)、『ゲッターロボ』(全3巻、価格各680円)、『ゲッターロボ號』(全4巻、価格825円)。大都社から発売中。



『サンライズ アニメ大全史』(辰巳出版発行)。創立以来25年間にわたりサンライズが制作した、174作品を完全収録。懐かしのトーイも登場する。価格は1800円。



『スーパーロボット大鑑』(メディアワークス発行)。『鉄人28号』から『エヴァンゲリオン』までロボット全300体を、カラーで網羅。価格は1650円。



『SFアニメがおもしろい』(アスペクト発行)。『ガンダム』から『エヴァンゲリオン』までを、サブカルチャー的な視点から評論しており、エンスー度数大。価格は1165円。



『このアニメがすごい!』(宝島社発行)。『鉄腕アトム』から『エヴァンゲリオン』までアニメの半世紀を総括。7ジャンル100作品のビデオガイド付き。価格は971円。

これを読め!

永井豪ワールド



劇場版　マジンガーシリーズ2

劇場版『マジンガーZ対暗黒大将軍』と『グレンダイザー・ゲッターロボG・グレートマジンガー決戦!大海獣』を収録。価格8260円。(東映ビデオ)



劇場版　マジンガーシリーズ1

劇場版ならではの夢の対決。『マジンガーZ対デビルマン』と『グレートマジンガー対ゲッターロボ』を収録。価格8260円。(東映ビデオ)



劇場版　マジンガーシリーズ3

劇場版『グレートマジンガー対ゲッターロボG・空中大激突』『宇宙円盤大戦争』『UFOロボ グレンダイザー対グレートマジンガー』を収録。価格8260円。(東映ビデオ)

©ダイナミック企画・東映動画



機動戦士ガンダムII　哀・戦士編

81年劇場公開版のLD、2枚組。価格は7573円。(バンダイビジュアル)©創通エージェンシー・サンライズ



機動戦士ガンダムI

81年劇場公開版のLD、2枚組。価格は7573円。(バンダイビジュアル)©創通エージェンシー・サンライズ



機動戦士ガンダムIII　めぐりあい宇宙編

82年劇場公開版のLD、2枚組。価格は7573円。(バンダイビジュアル)©創通エージェンシー・サンライズ



伝説巨神イデオン

TV放映は80年。全8巻、価格は各9200円。(日本ビクター)©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京

TOY

超合金が欲しかった

72年の『マジンガーZ』から始まった空前のロボットアニメブームは、亜鉛合金とプラスチックを使用してメカをかたどった鋳造フィギュア（「超合金シリーズ」と呼ばれた）にまでおよんだ。以降、その超合金は子供たちを巻き込んで爆発的なヒットがん具になった。なかでも「5台あつめてコンバイン！」というキャッチコピーが新鮮だった『超電磁ロボ コン・バトラーV』の超合金は、1から5号機のすべてを買い揃えると、アニメのように5体合体できるという画期的な商品だった。当時のものをいくつか、紹介しよう。

超合金魂 マジンガーZ



元祖超合金のマジンガーZが新たに「超合金魂（だましい）」シリーズとして甦った。11月下旬にバンダイから発売の予定だ。価格は5800円。

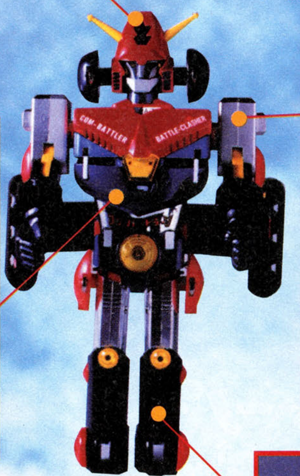
超電磁ロボ コン・バトラーV



『超電磁ロボ　コン・バトラーV　バトルジェット』。ポピー製。エンジン部を切り離すとコンバインマシンに。



『超電磁ロボ　コン・バトラーV　バトルタンク』。ポピー製。伸縮できるバトラー・ブラウを装備している。





『超電磁ロボ　コン・バトラーV　バトルクラッシャー』。ポピー製。アームからパンチを発射できる。



『超電磁ロボ　コン・バトラーV　バトルマリン』。ポピー製。本体左右の超電磁ヨーヨーは回転可能。

大空魔竜ガイキング



東映動画オリジナルのロボットアニメ。76年4月から放映された。写真は、竜型超巨大攻撃母艦「大空魔竜」の超合金。ポピー製。

UFOロボ グレンダイザー



『UFOロボ　グレンダイザー』のロボイザーとスペイザー。ポピー製。ドッキングさせてボタンで発射できる。

原型師という仕事

最近のフィギュアブームで、その原型を創作する原型師が注目されている。メディコム・トイの「マジンガーZ」や「ゲッターロボ」などを手掛けた平田英明氏に、その仕事について聞いてみた。



平田英明／1968年生まれ。東京造形大学卒業後、特殊メイクの会社に就職。その後、フリーの原型師として活躍中。

メディコムの『リアル・アクション・ヒーローズ』の場合、中に『ニュー・コンバット・ジョー』が入っています。動かすためのモデルを作るため、多少カッコよさを犠牲にしなければならないこともあり、非常に辛いですね。プロポーションに制限があるし、バランスも一番いいものというわけにもいかないんです。その制約の中で、そのキャラクターが持つ魅力を引き出すのが大変ですね。『マジンガーZ』をはじめ永井豪さんのロボットアニメは、ボクを含め当時子供だった人はみんな観てますからね、当然、各々の思い入れはありますよ。みんなが一番カッコいいと思うマジンガーってどんなのかなぁ？　と、考えながら最大公約数的なカッコよさを引き出したつもりです。

ボクの1日というと、まず朝8時に起きて午前中に雑用をすませます。お昼過ぎから3時間仕事をすると、趣味のモトクロス・バイクで辺りを飛ばして休憩。そして、また3時間くらい仕事をします。それ以上やると目に悪いのでやりません。どうです、一般のイメージとはずいぶん違うでしょ？　原型師は世間的にはまだまだ半アマチュアとしか見られていないですからね。マニアの延長ではなく、厳しくプロという姿勢で臨んでいます。



平田氏の最新作は、『UFOロボグレンダイザー』。メディコム・トイから発売中で、価格は9800円。問い合わせ先は、☎03・5489・3495（1／6計画）。

撮影／田中良、横山雅人、新井邦彦

企画・取材・構成／桃栗たき子
文と見出し／桃栗たき子
モデル／クリスチーヌ・たき子
スペシャルサンクス／桃栗たき子　撮影／吉田武

超銀河 ヒーローおばさん

第26回

オモチャのキーボードを持って弾き語りの旅に出たいおばさんデス

子供のころ、ピアノを習っていた育ちのいいヒーローおばさんです!! でもレッスンに飽きて、すぐにやめちゃいました！ おばさんが飽きないのは恋のレッスンだけ!! そんな勉強熱心なおばさんが今週オススメするオモチャは、じゃじゃ〜ん！『ドラえもんカラオケキーボード』と『アンパンマンコンサート』のふたつデス!! イェーイ！ パホポホパホ！

まず『ドラえもん』。これのスゴイところはアンタ、全16曲ものカラオケソングが入ってるってところデスよ〜♡ ドラえもんの主題歌はもちろん、"どんぐりころころ"とか"チューリップ"、"森のクマさん"などなど、ちょっぴり懐かしいキモチになっちゃうメロディーが自動演奏されちゃうってワケ!! で、そのカラオケに合わせてですね、ドラえもんとドラミちゃんのマイクで歌うって感じ〜。このマイクがまたキャワユイの。入れると痛そうなところも楽しそう♡ カラオケのほかにも、5つの音でドレミが弾けたり、8つのおもしろい音遊びなんかもできちゃうよッ！『アンパンマン』のほうも、曲に合わせてアンパンマンと仲間たちが楽しく動く自動演奏つき！"ジングルベル"も弾けるから、お子さまのクリスマスプレゼントにも最適です!!

あらッ!? なんだか今回はマジメにオモチャの紹介してるヒーローおばさんですネ！ ま、たまにはこういう日もあるってことでひとつ。



①発売元　トミー　価格3980円　©藤子・小学館・テレビ朝日　②発売元　バンダイ　価格2980円　©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV

■先日『ドラえもん』全巻ゲットしました〜♡



●プロフィール● 最近すご〜く太った29歳（独身・さげまん）デス！ ヤバイから猛烈ダイエットします〜。

※弾き語りお断り。

國府田マリ子の マリ姉'sスナップショット

第19回





小さい頃、動物園が大好きだった。お風呂にも入らないし、おはしも使わないし、綿のおふとんにも入らずに、木の上やコンクリートの上で眠る、私の生活の中には存在していない動物たち。いろいろな姿、声、顔、しぐさ。臭い、行動の不可解さ。触れたいような、触れたくないような。触れちゃいけないような、怖いような。そう、怖いような、大きくて、小さくて、見えない生物たち。人ゴミですら楽しく、けしておいしくはない、ホットドッグも焼きそばも、なぜか、むちゃくちゃおいしかった。すべてが、心をドキドキさせた。

少しだけ大きくなった私は、TVの特集モノ、地球に関する番組、宇宙に関する番組が大好きになった。見られるようになった。そして、地球の中のヒトの存在を知った。野生というコトバを知った。そして、動物園が、キライになった。悲しくなった。動物園の動物たちのシアワセを考えた。ヒトとしてヒトの視点で。今でも、ときどき考えてしまうときがある。この子たちのシアワセって何だろう……って。そんなの人間が決めることなんかじゃないのにね。だって、自分のシアワセ、わからないもん。「自分はこうあるべきだから、コレが自分の本来のシアワセだ！」なんて、知ったこっちゃないもん。フタタビ、動物園が好きになる。だけど、忘れない。野生であることの意味も。そして、その園内に存在していることの意義も。何が正しいなんて、誰が決めるのさ。悩みなんてないもんねー。なんて顔して、ヒトはキズついている。悩んでいる。きっと、基本的な愛は、どの生物も同じものなのかな？ と思う……。歌を、うたいたくなった。うかれる動物たちの歌を。愛しい人間たちの歌を。懸命に生きる生物の歌を。鳥も、魚も、大アリクイも、がんばってる。私もがんばる。『なんだってば!?』是非、聴いてみて下さい。

INFORMATION 6枚目のシングル「風がとまらない」と、ニューアルバム「なんでだってば!?」がコナミレーベル（キングレコード）から発売中。ついにスクリーンデビュー＆初主演決定。タイトルは、「LOOKING FOR」'98年3月公開



THIS WEEK NO. ONE



Junior Sweet
C H A R A

●『Junior Sweet』は、CHARAにとって通算5枚目となるアルバム。中には、シングル『やさしい気持ち』と『タイムマシーン』も収録中。また同時に、デビュー曲から最新シングルまでのクリップを収録した、ビデオクリップ集『CHARA'S CLIP1991-1997』も発売。10月中盤からは全国ツアーもスタート。／エピック・ソニー　3675円　発売中

CHARAのあふれる愛を浴びよう

前作から3年ぶりとなる、通算5枚目のアルバムが登場。この3年の間に彼女は、結婚・出産という女性にとっては、とても大きな幸せを経験。そんな彼女の満たされた気持ちは、アルバムの中へも巧みに反映されている。たとえば詞の面。これまで同様、大好きな人に対して思いきり甘えたいという、情熱100%の恋心が描かれているのだが。今までのように、ただただ一方的に愛を求めるという求愛感情だけではなく、お互いに手と手を取り合い、一緒に想いを築きあげていこうという、2人で恋愛を育んでいく姿勢が、より顕著に現れている。そして何よりもCHARAの歌声。猫撫で声で囁くようにメロディを紡いでいくのは相変わらずだが、その甘〜い歌声が、妙に切ない感情をキュンと刺激する。きっと女性なら、その気持ちわかると共感。男性なら、女性が本質的に持つ恋する想いの激しさに、しり込みしてしまうかも。

（長澤智典）

超豪華ミュージシャンたちが参加。そのメンバーたるや、森高千里から細野晴臣、テイ・トウワ、ストリートスライダースの土屋康平・鈴木将雄、モンド・グロッソの大沢伸一、etc…と、各ジャンルの重臣たち。ここまで、すんごい人たちを引き付けるのは、やはりCHARAのヴォーカルにあるんだろう。CHARAのヴォーカルは、これだけクセがあっても使い方を知っていれば、どんな楽器とも相性がいい。参加メンバーたちはそれを知っていて、シンプルな音で、それぞれの色づけを果たしている。独り言のような彼女の詞世界の中に浸っていると、改めて彼女自身が、「愛」についての追求者であるのが知らされる。加えて、愛の一代イベントを経てきたわけだから、それももっと広い意味を得て磨きがかかってきてるんだろう。母になっても、恋する女の子であるCHARA。愛が欲しい人、聴きましょう。

（山口美佐子）

THIS WEEK NO. THREE



リミックスで踊り狂え！
「THE REMIXES」Every Little Thing

チャートの1位をGet。しかもミリオン獲得と、大ヒットを記録したELTの1stアルバム『everlasting』。まさにELTの人気を決定づけたあのアルバムが、リミックス盤として登場。海外の第一線で活躍するリミキサーや、国内でも実力派として知られるリミックス集団が、原曲の良さを生かしながら、より躍動感を増したダンス・ミュージックへと料理。心地よいノリを持つリズム・トラックを中心とした音作りとはいえ、ヴォーカル・トラックをしっかり生かしたミックスを施してる点が嬉しい。踊るためのBGMはもちろん、カーステレオや部屋でのパーティ用BGMにも最適だ。

●最新シングル『出逢った頃のように』が大ヒット中。1stアルバムもロング・セールスを記録中。10月下旬には新しいシングルの発売。／avex 2039円 発売中

THIS WEEK NO. TWO

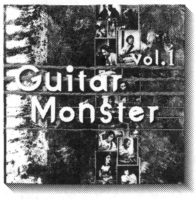


ムササビに捧げた歌!?
「なんでだってば!?」／國府田マリ子

オリジナルとしては3枚目となる本作。アルバムを重ねるごとに、歌に対する想いが強くなってくマリ姉。本作では11曲中7曲を作詞。作曲にも1曲挑戦している。さて肝心の中身だが、これがまたマリ姉の持つ喜怒哀楽のキャラクターが、みごとに開花。最近の彼女のフェイバリットという、ムササビに捧げた歌から、ひとり暮らしのわびしさを綴ったコミカルな作品まで、等身大の、今の彼女の想いがありありと見えてくる。楽曲自体も、弾けたポップソングが中心。しかも歌うこと自体をマリ姉が思いきり楽しんでるだけに、彼女のウキウキした気分が、各曲を通して伝わってくるのも、嬉しいポイントだ。

●シングル『夢はひとりみるものじゃない』『笑顔で愛してる』『風がとまらない』も収録。10月下旬からは全国ツアーもスタート。／キングレコード 3059円 発売中

Others



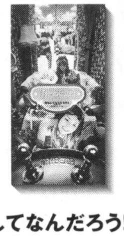
「Guiter Monster vol.1」V.A

DEEN、T-BOLAN、ZYYG、などの今をときめく人気バンドのギタリストや織田哲郎、近藤房之助などのミュージシャンたちが、ギターという共通の言語によって自らを表現。みごとにその思い入れと、テクニックを披露している。／ROOMS RECORDS 3059円 発売中



「HERE TODAY」THE COLLECTORS

通算10枚目となる本作。コレクターズの持つ、歯切れの良いマージービート・サウンドは、相変わらず健在。1曲毎に、その楽曲が持つ世界観を最大限に生かした音作りが成されている所に、彼らの歌に対する強い思い入れも見えてくる。／日本コロムビア　3059円 10月1日発売



「愛なんてなんだろう!!」TRYBECCA

元ZIGGYのギタリスト、松尾宗仁が、ヴォーカル高木リオと出会って誕生したトライベッカ。詞は、高木が日常で感じる不満や疑問を、彼女なりのストレートな言葉で表現。曲も彼女のキャクターを生かした、爽快でパワフルなものに仕上がった。／ワーナー 1030円　発売中



「輝ける星」小松未歩

1stシングル『謎』が大ヒットを記録した小松未歩。彼女の2ndシングルは、アニメ「忍ペンまん丸」のエンディング・テーマ。ゆったりとしたビートの上で、包み込むような優しげな歌声が響き渡るこの作品。／Amemura O-town Records 1020円 発売中



「かわいいひと」ウルフルズ

ウルフルズの最新シングルは、グリコ「ポッキー坂 恋物語」のCMソング。アクの強い彼らにしては珍しい、シンプルでストレートなロックナンバー。またC／Wには、ドラマ「それが答えだ!」の主題歌『ワンダフル・ワールド』を収録。／東芝EMI 1020円 10月8日発売

4 Dimension

Movie

「マルタイの女」｜マルタイの女を守る西村雅彦の刑事役が最高！

THIS WEEK NO. ONE



主演／宮本信子　西村雅彦　村田雄浩ほか。／9月27日公開　東宝配給

次々とヒット作を生み出す伊丹十三監督。中でも「マルサの女」「ミンボーの女」「スーパーの女」など、特に「女」シリーズは傑作ぞろい。そして今度の新作もやっぱり「女」。今度は「マルタイの女」だ！

マルタイってなんやねん、という人のためにまず説明すると、これは警察用語で「身辺保護の対象者」の略。対象の「対」にマルをつけて、マルタイ。警察って結構ネーミングのセンスあるよな。

この主役、マルタイの女・ビワコとして登場するのが、伊丹作品ではおなじみの宮本信子。ビワコは偶然に殺人を目撃、裁判で証言するハメになってしまったが、相手は恐ろしいカルト教団。ビワコに証言させないために、ビワコの命を狙う。彼女を守る刑事役に、ドラマの「古畑任三郎」シリーズの「今泉君」役以来めっきりスターになった西村雅彦、そして「ミンボーの女」でも大活躍した村田雄浩である。



宮本信子の怪演ぶりは今回も健在だが、前作「スーパーの女」に比べると多少インパクトが弱い。あくまでも「女優」役のため、前作のような下品ぶり、猛烈ババアぶりは望めない。やっぱ、宮本信子には下品なオバサン、ブサイクなオバサン、性別を超えたオバサンをやってほしいものである。

で、今回の見どころはというと、ズバリ西村雅彦だと思う。この映画、西村雅彦ファンなら、涙を流して喜ぶシーンが満載なのだ。

ふだん西村さんというと、キャラクターを活かしたとぼけた三枚目役が圧倒的に多いのだが、今回は結構シリアス。シリアスなボケぶりだけでなく、シリアスなシリアスぶりも思う存分発揮してくれている。特に、古代エジプト戦士の扮装でやる殺陣のシーンは、めちゃめちゃかっこいい！　西村さんってこんなに二枚目だったのか！　と感動してしまった。

本当の主演は西村雅彦だと言っても過言ではないだろう。

そして、最後の最後、エンディングの字幕が流れ始めてから、伊丹監督の茶目っ気が顔を覗かせる。くれぐれも、席を立たないで。いいシーン、見逃しちゃいますよ。

（笠原真澄）

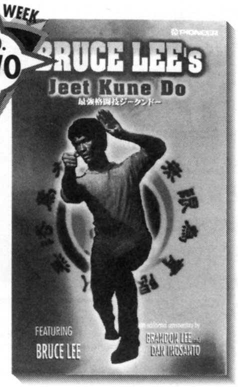
Video

「ブルース・リー　最強格闘技ジークンドー」

THIS WEEK NO. TWO

ジークンドーこそがブルースが追求した武道であり哲学なのだ

世界的な大ヒットとなった映画『燃えよドラゴン』の公開を目前にしながら、32歳という若さでこの世を去った俳優ブルース・リー。極限まで鍛え抜かれた体と、そこから繰り出される鋭い技の数々は見る者を圧倒した。それもそのはず、映画の中だけでなく、現実の世界でも1人の武道家として生きていた彼の技は“本物”だったのだ。本作はブルース・リーが自らの経験と思想をもとに作り上げた格闘術、“ジークンドー”を徹底検証した内容となっている。主な映像としては、生前の彼自信のトレーニングシーンに加え、伝説の“1インチパンチ”なども収録。そしてその解説は、ブルース・リー自身が行っているという貴重なものだ。そのほかには“ジークンドー”の後継者とも言われるダン・イノサントによる技術解説や、実子・故ブランドン・リーへのインタビュー、さらに『死亡遊戯』の撮影シーンなどが収録されている。



没後25年を迎え、巷の格闘技ブームや香港返還などから、人気が再燃したブルース・リー。夏には、『燃えよドラゴン』がリバイバル上映され、そのブームは決定的なものとなった。本作は、彼の創設した格闘技、ジークンドーを通じて素顔の彼に迫る、貴重な映像集である。／パイオニアLDC発売中 4500円&レンタル

Others



今日から俺は!! 10

週刊少年サンデー連載の人気コミック『今日から俺は!!』のアニメビデオ第10弾。ヒキョー者だがケンカは強い三橋と、男気あふれる伊藤。このコンビが今回はホンモノのヤクザとモメることに。笑いとアクションいっぱいのツッパリ学園モノ。／東宝　10月10日発売&レンタル



PAMELAH

デビュー曲「LOOKING FOR THE TRUTH」から最新シングル「いとしいキミ」まで収録したPAMELAH初のビデオクリップ集。近未来のコンピューターでPAMELAHの曲を検索するという演出がされ、クールな彼らの雰囲気にマッチ。ファン必携。／日本コロンビアB-C 3870円 発売中

GO NOW —ゴーナウ—



イギリスの港町、ブリストルが舞台。サッカーとその仲間たちを愛するニックが、悪友トニーと出かけたクラブで出会ったカレンと引かれ合い、やがて一緒に暮らし始める。そんな幸せの真っ只中、ニックの体を、発病から10年〜15年で死に至る難病MS（多発性硬化症）が蝕んでいた。必然的にニックは、この病気と、そして自分自身と戦うワケだが……。

——こう書くと「泣かせモノ」と思われてしまうだろう。しかし、この映画には「泣かせモノ」にありがちな、うざったい前向きさもなければ、嫌みな「泣き」もない。それは、性的不能になったニックの看病をしながら浮気するカレンや、嫉妬をぶつけるニック、障害者になりイラ立つニックの扱いに戸惑いを感じる仲間たちの姿が、ありのままに描かれているからだ。そして、病気は決して治らないけど見事なハッピーエンドを迎える。主演はあの『トレインスポッティング』のブチ切れ男ベグビーを演じたロバート・カーライル。トリッキー、マッシヴ・アタックなどのブリストルの音楽も楽しめる。監督／マイケル・ウィンターボトム。

（10月4日より有楽町 シネ・ラ・セットにて公開 配給/シネカノン）

THIS WEEK NO. ONE

実在したマッド・サイエンティスト ニコラ・テスラの実像に迫る!!

「テスラ 発明王エジソンを超えた偉才」



▲マーガレット・チェニー●著／鈴木豊雄●訳／工作舎／3600円

●磁束密度の国際単位「テスラ」や変圧器「テスラコイル」に名を遺す科学者、ニコラ・テスラの伝記。テスラは1856年にクロアチアに生まれ、プラハ大学卒業後の84年に渡米。エジソンの研究所に勤めたのち、87年に独立。現在も広く使われている交流発電機でエジソンの直流主義に勝利するなど、数々の独創的な発明・研究を続け、1943年に没した。また、テスラはそうした現実的な発明が評価される一方で、マッド・サイエンティスト的な側面へのカルト人気も世界的に高い。本書では、没後も50年が経過した現在も、ことあるごとに注目を浴びるテスラの科学と哲学を、丹念に集めた資料をもとに明らかにしていく。

日本でもオウム信者が地震兵器の開発のためテスラ博物館を訪れたことで、再び注目を浴びることになったテスラ。この伝記は、資料に乏しい彼をジャーナリスティックに追い、できるだけ虚像を排そうとしているのだが、やはり知れば知るほど「元祖電波系」という気がしてくる。だってねぇ、ふつう、地球をまっぷたつに割る発振器なんて考えますかぁ？「世界放送塔」とか「地球終夜灯」とか、ネーミングだけで笑うでしょ。彼はロボットやコンピュータだって構想していたのだ。要するに実用化されたマトモな発明というのは、彼の宇宙規模の大発明のほんのいち部分だってこと。事業が失敗したり、特許申請で先を越されたり、ノーベル賞を取り損ねたり、当局にマークされたりと不遇であったというのも、さもありなんである。ちなみに、テスラをモティーフにした平沢進のアルバム『サイエンスの幽霊』は必聴。（高橋かしこ）

テスラといえば「実在したマッド・サイエンティスト」で、その逆も真ということになっている。だから『ジュラシックパーク』の科学者から『オバQ』のハカセまで、架空の物語のなかでマッド・サイエンティストの存在が容認されるのは、テスラが実在したという担保があるからだ。偉大な科学者ならばだれでも常軌を逸する点くらいあっただろうに、なぜテスラは特別なのか。本書を読むと、彼は巨大な失敗をしたひとだと分かる。特大の艦砲を積んだまま沈没した戦艦大和みたいな人物で、だからこそ「もしあのとき」という空想が入りこむわけだ。なるほど、最近「動燃」が批判を浴びたことから分かるように、政府公認の科学技術に同情は集まらない。けれどよく考えると「動燃」が推進する「夢の核燃料サイクル計画」だって、テスラ級のロマンティックな響きを帯びているのだ。失敗したら、それは明らかになるだろうか。（暁晏隆幸）

「日本社会の歴史 中」



▲網野善彦●著／岩波書店〔新書〕／630円

THIS WEEK NO. THREE

著者は中世の農民以外の庶民の研究という一見マイナーな分野の碩学だが、その分野で長年「日本」についての常識を逸脱する見解を発表してきた。そしてついに本書では、石器時代から近世まで、権力者から被差別者までの全体的な「日本史」の書き直しを試みている。著者によると、西日本と東日本は先史時代から事実上ほとんど別の国だったという。また日本人の主食は、コメとはかぎらないという。そんな独自の観点を持つ著者だからこそ、政治史の記述の分量はもっと少なくてもよかったのではないかという憾みは残るが、それでも確実に「日本」についての固定観念を解体する一書。全三巻。

「ピンポン 5」



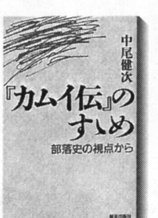
▲松本大洋●著／小学館／876円

THIS WEEK NO. TWO

ポスト大友克洋（2字重複してるってだけじゃなく）の呼び声も高い松本大洋、渾身の連載が遂に完結。卓球をギャグにするのではなく、かといって従来型のスポコンでもない。ふたりの高校生を軸に少年たちの友情と成長を正面から描いた金字塔だ。光(星野＝ペコ)と闇（月本＝スマイル）という対照的な主人公の配置は、名作『鉄コン筋クリート』と通じるものがあるものの、得意のシュールな表現技法は用いず、新境地を切り啓いている。試合のシーンなぞ、ルールさえ知らずとも引き込まれる圧倒的な「絵の力」はさすが。はっきり言って「ヒーローの復活」には泣ける。ドラゴンは老けすぎ？

Others

「カムイ伝のすゝめ」



▲中尾健次●著／解放出版社／1600円

64年〜71年に『ガロ』に連載された白土三平の大河マンガ『カムイ伝』の研究書。現在も第2部が連載中だが、本書は激動の時代に描かれた第1部を対象に、被差別部落史研究の観点から大阪大学の教授が読み解いていく。といっても、そんなに固い文章ではなく、学生時代にひよってしまった著者の懺悔の書として読んでもおもしろい。

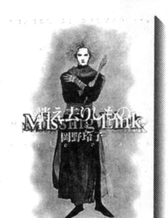
「日本漫画家大全 江口寿史自選傑作集」



▲江口寿史●著／双葉社／1100円

双葉社創立50周年企画“日本漫画家大全”シリーズの1冊。84年から91年に発表された（つまりストーリー・マンガを完結できなくなったあとの）短編のアンソロジーだ。レアな作品はないが、著者の自選ということだけあり、どれもクオリティは高く、カラー・ページの再現はファンには嬉しい。今でも笑える、ということが選考基準か？

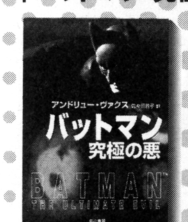
「消え去りしもの」



▲岡野玲子●著／スコラ／857円

84年〜85年、今はなきマニアックな少女マンガ誌『グレープフルーツ』に連載された幻の名作が、12年ぶりに復刊。魔術師たちの闘いを描いたシリアスなファンタジーで、現在連載中の『陰陽師』のルーツのようでもある。映画化もされた坊主コメディ『ファンシイダンス』は、これと並行して描かれていたのだから、よけいに感慨深い。

「バットマン 究極の悪」



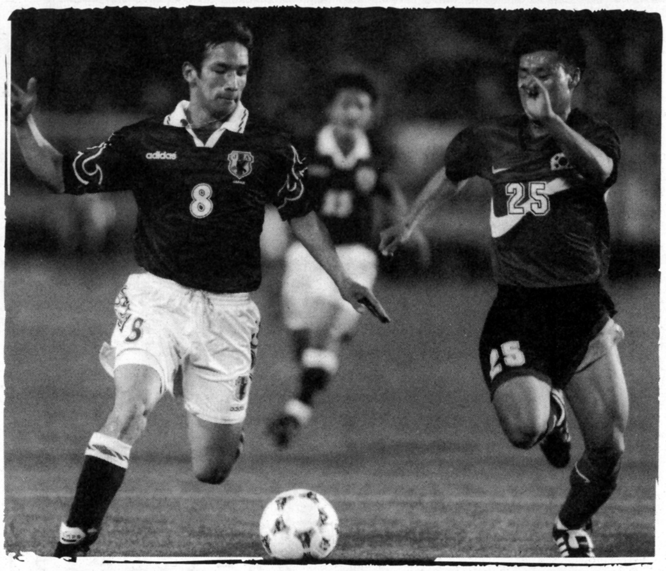
▲アンドリュー・ヴァクス●著／佐々田雅子●訳／早川書房／1600円

異色ハードボイルド作家による、小説版バットマン。といっても、マンガや映画のノベライズではないオリジナル。敵は、東南アジアの子供の性を食い物にする売春組織という“現実”の悪。それもそのはず、著者は青少年犯罪や児童虐待が専門の弁護士でもあるのだ。といってもエンタテイメントとしても充分過ぎるほどおもしろい。

9・28 SUN

W杯アジア最終予選苦闘物語第3章

激戦必至!火花散る「日本対韓国」戦



カズが「運命を感じる」と語ったW杯アジア最終予選の組み合わせ。日本は韓国と同じグループBに入った。フランスへ行くためには、はやり韓国という壁は乗り越えなければならないのだよ、というサッカーの神様のイキなはからいと考えるか、それともイタズラととらえるのか、そこにはやはり両国の歴史的な運命が脈々と横たわっているのだと痛感させられる。

大事な大一番を前に、カズのひざ、名波の足首、城の腰など、キーマンたちが爆弾を抱え込んでしまっている加茂ジャパン。しかし韓国も負けず劣らず故障者には泣かされている。2度のW杯を経験している大エース、黄善洪（ファン・ソンホン）は右ひざ十字ジン帯を損傷し、最終予選の終盤に間に合うかどうか。アトランタ五輪の主将を務めた尹晶煥（ユン・ジョンファン）も右足首ジン帯を手術し、復帰はほぼ絶望的。若手のホープ高宗秀（コ・ジョンス）は腰椎を故障し、ベストコンディションにはほど遠く、代表チーム最年長で、Jリーグでケガをしてしまったセレッソ大阪の高正云（コ・ジョンウン）もいつ古傷が再発するかわからない状態だ。

しかし、しかしである。やや戦力的に落ちたとしても、韓国はやっぱり強い。まずフィジカル的な強さははるかに日本を上回っている。ガチガチと激しく当たりあう弱肉強食のKリーグ（韓国のプロサッカーリーグ）でモマれているだけあってヘディングでの競り合いや、1対1の局面で滅法強さを発揮する。またほとんど選手が兵役を経験しているため、土壇場でも決してヘコたれない精神的な強さを“装備”している。もちろんそこには日本に対する歴史的な背景も刷り込まれているのだろう。「執念」とも言える、絶対に負けないという強い意思。とにかく韓国はサッカーだけでは日本に負けたくないのだ。

そんな韓国相手に日本はいったいどのように戦うのか。5月の日韓戦で初登場し、好パスを連発し、韓国DF陣を苦しめた中田に再び期待するのか。しかしあの時、韓国はまったく中田にマークをつけずフリーにしていたことを忘れてはならない。あの時の中田には充分なスペースと時間が与えられていたのだ。しかし最終予選では決してそんな友好的な戦術はとってこないだろう。ガチガチにマークされ、なかなか動けない中田、あるいは名波を想像しただけでゾッとする。ついつい悲観論者になってしまう韓国戦。キックオフまであと何時間？（9月28日14時キックオフ　場所＝国立競技場）

井原正巳 vs 崔龍洙

韓国の若きストライカーを日本のリベロが止められるか？

アトランタ五輪のエース崔龍洙（チェ・ヨンス）。代表歴こそ13試合（8得点）と少ないが、183センチという長身を利して空中戦に強くミドルレンジからも強烈なシュートを放つ。この新しい韓国の10番を世界でも数少ない代表歴が3ケタ（104試合）の井原がどう料理するか興味深い。

過去10戦の対戦

89年5月5日	0●1	（ソウル）日韓定期戦
90年7月27日	0●2	（北京）ダイナスティ杯
91年7月27日	0●1	（長崎）日韓定期戦
92年8月22日	0△0	（北京）ダイナスティ杯
92年8月29日	2△2	（北京）ダイナスティ杯
93年10月25日	1○0	（ドーハ）W杯最終予選
94年10月11日	2●3	（広島）アジア大会
95年2月21日	1△1	（香港）ダイナスティ杯
95年2月26日	2△2	（香港）ダイナスティ杯
97年5月21日	1△1	（東京）日韓定期戦

※○は日本の勝ち、△は引き分け、●は負け

監督采配に注目せよ!

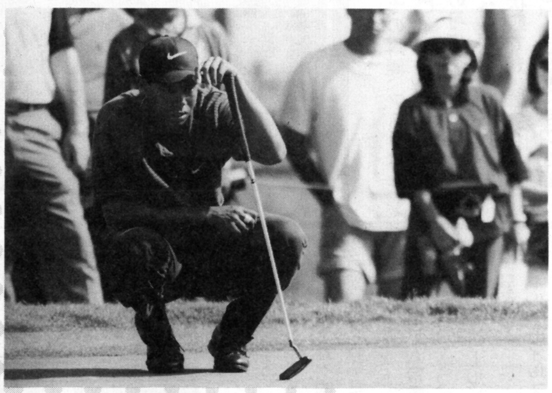
韓国の英雄、車範根監督に日本の職人、加茂周監督が挑む

かつては韓国の大エースでブンデスリーガでも大活躍したエリート車範根（チャ・ブンクン）。これに対し加茂周は代表歴もなく、20代にして指導者の道を選び、地道にキャリアを積み重ねてきた、たたき上げだ。対照的なアプローチで代表監督の座に就いた両者の采配が勝敗を分けるはず。

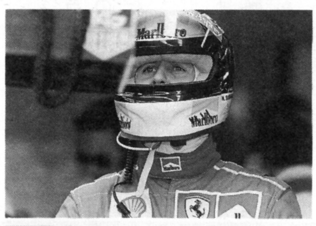
Others

9・26～FRI

「米国対欧州」団体対抗戦でタイガー・ウッズ爆発の予感



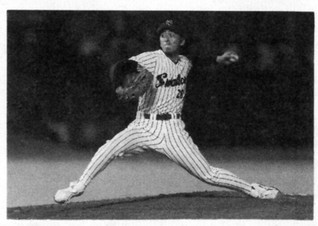
9月26日から28日までの3日間、スペインのバルデラマCCで2年に1度のゴルフの祭典『ライダーカップ』が開催される。このゴルフイベントは米国対欧州のいわばオールスター対抗団体戦。世界を2分するPGAツアーと欧州ツアーの賞金ランキング上位のビッグネームが一同に顔を揃え、マッチプレーで対決する。今大会の注目はやはりタイガー・ウッズ。今季のメジャー制覇はマスターズのみに終わり、全英オープン、全米プロなどでは得意のタイガーチャージは最後まで不発のまま終わった。しかし、そうはいっても今季のPGAツアーではすでに4勝を挙げており、賞金獲得額は断然ナンバーワン。今回は米国チームのリーダー的存在として、欧州勢と対戦する。



9・28 SUN

年間チャンピオン決定か! ルクセンブルグGPが熱いゼ

いよいよ大詰めを迎えるF1。ひょっとしたら第15戦の舞台となるルクセンブルグの古都ニュルブルクリンクサーキットでミハエル・シューマッハ（フェラーリ）の2年ぶりのビッグシャンパンファイトが見られるかもしれない。すべては必死に追いすがるジャック・ヴィルヌーブ（ウィリアムズ・ルノー）の走り次第なのだが、終盤に来て俄然安定した走行を見せているシューマッハの方が94、95年と連続世界チャンピオンの経験があるだけに断然有利。しかし日本のファンとしては10月12日の鈴鹿GPまでもつれ込んでくれたほうがありがたいのだが……。



9・27～SAT

2年ぶりのペナント奪回目前! ベテランつばめ軍団、秋空に舞う

いよいよ2年ぶりのペナント奪還にむけてカウントダウンが始まったヤクルト。横浜の執拗な食い下がりにマジック減らしも楽じゃなかったが、どうにか光明が差し込んできた。故障者続出の不調だった投手陣も“ノーヒッター”石井一久を筆頭に抑えの伊藤智仁らが次々と復調。打撃陣も“ブリクラ”ホージーがタイトルを手に入れそうな勢いで本塁打を量産し、やや湿り気味だった打線の起爆剤になった。こうなるとヤクルトは優勝という方程式の解き方を知っているだけに強い。今週末、マイホーム神宮で行なわれる阪神戦でいよいよ今季のペナントレースにとどめを刺す。

ゲーム系
役に立たないモノを育てる

Vol.26

リニューアルにともない、2ページと減少したゲーム系（悲しい）。近ごろ流行の前後編シリーズ、今回はNHKの教育番組だ！

石埜三千穂／李龍一
松谷創一郎

Project "Game-K" Staff
Michiho Isino,DRAGON Lee,
souichioru Matsutani

I like banana very much.
game-K

誰もが記憶していることだろう。小学校の「視聴覚室」で、授業中にテレビドラマを見るひととき……。そう、NHK教育テレビでは、学校での道徳教育を前提としたドラマを制作、放映し続けている。それを見て、悪く言えば説教臭いイメージを感じた人も多かったはずだ。しかし、現在放映中の「虹色定期便」は違う。古きよき特撮ものをさえ思い起こさせる、本格的少年SFドラマの雰囲気を兼ね備えているのだ。

当然、この番組はイジメをテーマにしたりと教育の現場でも使われているのだが、〝その筋〟のファンからも熱い注目も集めている。いったいNHK教育で何が起こっているのか。ゲーム系では、まず「虹色定期便」の紹介、次いで次号、制作ディレクターへの直撃取材を敢行する！

子供たち大喜び！そして先生は……？道徳ドラマの革命児

まずは下のあらすじをご一読願いたいのだが、なかなかにブッ飛んだストーリーである。といっても、特撮ヒーローものとしてはむしろオーソドックス。あくまでも道徳ドラマとしてはブッ飛んでいる、ということだ。なにしろ30世紀。さらには人を無気力にするキルケ・ウィルス。言うまでもなく、こうした空想的な設定は教育者の反発を招きやすい。それだけでも冒険なのに、管理教育を風刺したような設定や、勧善懲悪では割り切れないストーリーなど、いろんな意味で野心的なドラマなのだ。

しかし、子供たちの反応はもちろん、教育現場の反応も決して悪くないようだ。設定に戸惑う教師たちも、きちんと盛り込まれた道徳ドラマとしてのテーマに、みな納得してくれるようだ。……当たり前といえば当たり前。同じ教育なら、子供が興味を持って見れた方がいいに決まっている。

さて、本筋である「教育ドラマとしてどうか」という問題よりも、みなさんの興味のある少年SFドラマとしてのテイストについて、少々突っ込んでおこう。

画面の中は、特撮ドラマとアニメの記号でいっぱい！

まず、本編の中で突然に変身し、特撮のキメポーズを見せてくれるヒロインが楽しい。未来からやってきた少女戦士アスラが、ウィルス退治のワクチンを患者に打つ、これが最大の見せ場。その瞬間、アスラはなぜか王道なヒロイン・コスチュームへと変身し、光の弓矢（もちろん、スペシウム光線的特撮）を引き絞り、放つ。変身前の状態でも、敵（ショッカーめいた集団）が現れれば手刀を顔の前に構え、キッと睨む。いちいち、睨む。もう、シビレるほどのお約束ぶり。

無気力化した30世紀の平和を守る「将軍」は、ラメのマントに身を包んだ貫録十分の姿で、闇に浮かび上がる光の花道に降臨する。俳優は、かのモロボシ・ダンを演じた「あの人」。

ストーリーは波瀾万丈。今後放映される終盤の展開は、どんでん返しに次ぐどんでん返し。テーマ以前に、



キルケアサシンを射るアスラ。このコスチューム、どこかで見たことあるような…ほら、千葉麗子がやってた……!?

『虹色宅急便』ストーリー

西暦30世紀の未来から現代にやってきた、謎の少女アスラ。彼女の目的は未来を悩みや苦しみのない世界にしてしまったキルケウィルスという病原菌を撲滅し、歴史を変えること。しかしやる気のない人間をコントロールし未来の世界を支配するミレニアム帝国軍から、アスラを追う3人組も現代に現れた。追手から逃れ、中山忠夫・唯兄妹の力を借りながら感染者を特効薬ワクチンで治癒していくアスラ。本当に歴史を変えることはできるのだろうか…？



放送時間

毎週水曜日・午前10時45分～11時00分　NHK教育
毎週木曜日・午前11時15分～11時30分　NHK教育
毎週金曜日・午前11時00分～11時15分　NHK教育

虹色定期便キーワード集

●**虹ヶ崎**…主人公の中山兄妹が住む町。古いものと新しいものが同居する郊外のニュータウン。

●**青雲塾・虹ヶ崎校**…中山兄妹が通う塾。第三話でミレニアム帝国が買収し、経営することに。

●**ミレニアム帝国**…キルケウィルスの抵抗力を持った人間が、ウィルスをコントロールして創ったファッショな帝国。

●**キルケウィルス**…人間からやる気を奪ってしまう謎のウィルス。これにより、西暦2045年までに人類の99%が死んだ。

●**キルケアサシン**…キルケウィルスの特効ワクチン。ただし本人が少しでもやる気を出さないと効き目がない。



ロキ隊員はたこ焼きが大のお気に入り。

NHK教育　道徳指導用ドラマ

「虹色定期便」に少年ドラマの王道を学べ！





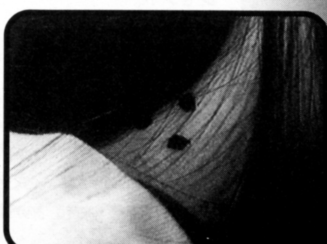
見るものを飽きさせない。……等々、往年のアニメ、特撮ドラマで育った世代にはこたえられないフレーバーが随所に散りばめられている。そこには間違いなく製作者の趣味が入っていると思うが、しかし、それはドラマの本筋にとっては装飾でしかない。それによって「人間の生き方を問う」といった壮大なテーマが際立つのだから、「道徳ドラマとしても正しい」のだ。

しかし、だ。そんな「往年の特撮ドラマのお約束」が果たして今の子供にアピールするのか？　という疑問も当然出てくるだろう。だが、そこが「虹色定期便」のぬかりないところ。現代的な「クールな視点」が、うまい具合いに配されているのだ。

本編の本当の意味での主人公といえるのが、ヒロインの協力者となる小6と小5の兄妹。この2人のうち、兄の方が現実的というか、「正論担当」になっているのが面白い。たとえば、カギっ子である兄妹が誰もいないはずの家に帰ってくると、戦いに疲れ、追われることに疲れたヒロインがベッドで休んでいる。再会を喜び、ヒロインを心配する妹に対し、兄は「勝手に人の家に上がり込んで勝手にベッドで寝るなよな！」と文句を言う。また、ヒロインを追って未来からやってきた体制側組織の幹部の中に、まったくやる気のない中間管理職然としたダメオヤジがいるのも面白い。彼は組織の中での保身にしか興味がなく、ストーリーの主眼であるご大層なお題目にはまったく興味がない。ただ、タコヤキを愛し、ひたすら強い者にへつらい、弱い者にいばり散らすのである。

つまり、斜に構えて見ている視聴者(子供)に、なかなかツッコミの余地を与えない。当然と思われるツッコミは、登場人物が先手を打ってしてしまうのだ。陳腐で教条的な説教など通用しない内容と展開に、教師の側も少しの油断も許されないだろう。

この異端で、革新的で、それでいてレトロなこの道徳ドラマは、いったいどういった意図の下に作られたのだろう？　というわけで……次号、ディレクター直撃取材編！



感染すると、普通は首筋にあらわれるが、腕にあらわれた例もある

●三つのほくろ…キルケウィルスの感染者にあらわれる症状。生みの親が発した三つのほくろは、あるとき全身にひろがってほくろだらけになったという記録がある。

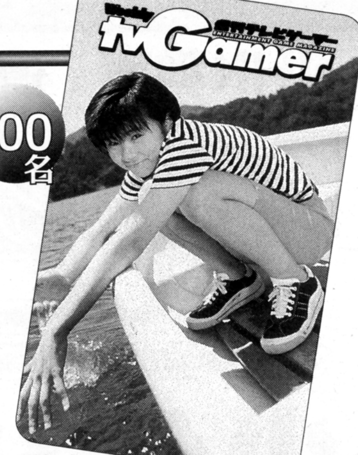
●たこ焼き…ミレニアム帝国のロキ隊員の大好物。「20世紀が30世紀より優れているのは食べ物だけ」とのこと。

●イジメのロールプレイ…第五話で、キルケウィルスに感染した小野が、同じく感染した田代をいじめる際に、中山兄妹はこの手法を用いて二人のやる気を引き起こそうとする。

●鉄の女…ミレニアム帝国フェンリル将軍が幾度となく現場作戦指揮官フレイヤを指して言う言葉。深い意味はあるのか…？

次号、担当ディレクター氏が明かす『虹色』のテイストと目標

PRESENT



100名

前田愛 表紙テレホンカード

『あっぱれさんま大先生』に出ていた頃はあんなに幼かった愛ちゃんも、いまや中学生。まだまだ笑顔はあどけないが、すでにＣＭ、ドラマに大忙しの愛ちゃんの表紙テレカを限定100名の読者にプレゼント。

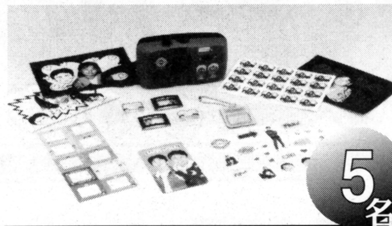
※写真の賞品と実際の賞品は異なる場合があります。



5名

攻殻機動隊グッズセット

プレイステーションで好評発売中。『攻殻機動隊』のオリジナルグッズを５名の方に。 豪華にもテレホンカード２種、Ｔシャツ、体験版CD、ポスターの４点をセットにしてプレゼントなのだ。



5名

プリパチフラッシュ猿岩石

猿岩石のイラストが入った背景フィルターをセットして写真を撮ると猿岩石と一緒に写真に写ることができるカメラ。 20分割のフォトシールを作ることも可能だぞ。バンダイより5名の方に。



3名

国府田マリ子テレホンカード

ニューシングル『風がとまらない』が大ヒット中。そして９月26日にはニューアルバム『なんでだってば!?』が発売。本誌コラムもおなじみ、マリ姉のテレホンカードを３名の方にプレゼント。



10名

テイルズ オブ デスティニー体験版

ナムコより発売予定。プレイステーション期待の大作ロールプレイング。デモプレイはもちろん、春のゲームショウで紹介されたプロモーションビデオなども収めた特別版だ。ナムコより10名の方に。



5名

忍者じゃじゃ丸くんステッカー

10月9日に発売予定の『忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖』のオリジナルステッカーをジャレコより５名の方にプレゼント。ポリゴンで蘇るじゃじゃ丸くんは必見。じゃじゃ丸くんのほか、お馴染みのキャラクターも多数登場するぞ。



50名

スタースイープ体験版

下から迫り上がってくるブロックを同じ色のブロックで消していく新感覚アクションパズル。10月30日アクセラよりプレイステーション版が発売。遊べる体験版をなんと50名の方にプレゼント。



3名

スターワインダー

Ｊ・ＷＩＮＧより９月発売のフルポリゴン３Ｄレーシング。宇宙を舞台に火器搭載のスペースシップを操り、敵の攻撃をかいくぐってゴールを目指せ。３名の方にプレゼント。プレイステーション版。

応募要項

アンケートハガキに上記の賞品のうち希望商品名をひとつ書いて、必要事項を記入のうえでご応募ください。アンケートに無回答の場合は無効となりますのでご注意ください。なお官製ハガキでの応募はできません。締め切りは10月2日（当日消印有効）です。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。なお賞品の発送まで２カ月以上かかる場合があります。雑誌公正競争規約の定めるところにより、ここで当選された方はこの号の他の懸賞には当選できないことがあります。どうぞご了承ください。

鉄拳日記

文／小里浩一

9月5日 晴

暇。何もすることがない。対戦はしたいがまだ午後1時。今ゲーセンに行ってもサラリーマンや学生がほとんどで、強い奴等がいる確率は低い。今日くらいは休養日にしようかと考えたが、そういやファランで調べたいことがあったんだ。それは、どうすれば相手の体勢を崩せるか……連続攻撃が多いのがファランだが、どこかしらでしゃがまれるとダメージは確定。しかも、下段攻撃が極端に少ないからガードを崩すのも容易なことではない。そんな彼に光明が見えたのがつい最近、ファラン使いの友達がやってた動きで、なるべく右構えをキープしながら単発狙いで技を決めてく戦法だ。しかも、狙う攻撃は相手の体勢を横や後ろに向ける特殊なものが多い。これを覚えなくては俺のファランに明日はない！ などと大袈裟に思っていた。どうせ暇なら今日を使って調べよう。幸なことに編集部には基板があるから金もかからない。よし、考えがまとまった。素早く身支度を整えて編集部のある渋谷に向かった。

午後2時。編集部に到着。早速調べようと、『鉄拳3』の電源を入れたが、チョット待て。よく考えたら研究しようにも手伝ってくれる相手がいない。困ったなあと考えていたら「チョット対戦しましょうか」と鉄拳日記の担当、野崎さんが現れた。よし、ここは1つ協力してもらってファランの手数を増やそうか。とりあえず適当に対戦してもらうことにして、気がついたことをそこで調べていこう。クレジットボタンを連打して、野崎さんはいつも通りメインキャラの黒い革ジャンポールを選んだ。俺のファランは胴着姿が格好いい1P側。キャラが決まったところで対戦が始まった。最初のうちはいろいろ試しながら5連勝。勢いに乗れるかなと思いきや、向こうも勢いに乗ってきて一進一退の試合展開が続いた。こうなるとこちらも熱くなってくる。調べものなどどこへやら、全開でいくかとキャラを赤胴着の1P側ポールに変えて、試し合いでなく「対戦」を続けていた。

一本目。開幕はワンツーパンチを出すと読んで裏疾風でのカウンターを狙った。だが、ステップアウトで避けられてワンツーパンチを食らい、いきなり先手を取られた。ポールの同キャラはいかに先手先手で押していけるかが鍵なのでこの展開はマズイ。いつもなら落葉を狙うだろうとしゃがみガードしたが、読みが外れて右アッパーを食らってしまう。よろめいたところに崩拳ステップギリギリからの崩拳！ だがこれは体勢を立て直せたのでガード。この状況でステップインからの反撃を狙うと富嶽で潰してくる。誘えれば先手を奪えるとステップイン。読み通りに出してきたのでガードから風牙を決める。投げ抜けは試みたが失敗している。ダウンを奪った。とりあえずと軽くステップインしてからの岩石割りを決める。カウンターなら瓦割りまで狙えたのだが流石に動かなかった。吹き飛んだ野崎ポールに選択攻撃を仕掛けようとステップインする。そして、瓦割りを出そうとした瞬間に起き上がり中段キック。逆にダウンを奪われた。横転で起きると、これまたいつも通り落葉を重ねてきたのでガード。そしてまたもや風牙を決めた。今度こそ動くかなと、トゥスマッシュを出したが読みが外れて空振り。硬直した俺のポールは起き上がり下段キックを食らってしまう。追撃はしてこない。どうやら起き上がりに選択攻撃を仕掛けたいらしい。横転で起きようとするとステップインしてくる。ここは勝負と、立ちガードしたところにバッチリ読み通りの双飛天脚！ 硬直した野崎ポールにワンツーパンチを狙う。返し技を警戒して返し技げ抜けを入れておいたが大丈夫らしい。崩拳ステップからタイミングを見極めて崩拳！ しゃがみパンチにカウンターで決まり、一本先取。

二本目。軽くステップイン。ワンツーパンチから主導権を握りたいが、またもステップアウトで避けられ、逆に左パンチで先手を取られてしまう。次の狙いは？ などと考える暇もなく左アッパーから左パンチと続いて落葉。反撃しようと手を出したところを迂闊にも斬られてしまった。瓦割りでの超安定ダウン攻撃が嫌なので急いで起き上がろうとしたところを、狙いすました様な鉞打ち！ このままでは流れをつかまれてしまうので、横転起きしてやり過ごそうと考えたところ、三度読み通りに双飛天脚を重ねてきた。キッチリガードして硬直した野崎ポールに落葉を決めてダウンを奪う。すかさず後転起きするところをステップインで追いかけ、起き上がった直後に最速入力の崩拳！ 狙い通りカウンターで決まった。吹き飛んだポールを走りで牽制して、横転起きしたところに風牙を重ねた。ゼロに近い体力なせいか動いたところにとどめの鉞打ち。先手必勝、一気に攻め斬って二本連取、リーチを賭けた。

三本目。一瞬だけ様子を見ると、ステップアウトしてからワンツーパンチを狙っている雰囲気がしたので、確信犯とばかりに裏疾風を出すとカウンターで決まる！ やっぱり回復はできない。続けて出した鉞打ちも連続ヒット。反撃が来ると読んで置いておいた右キックはステップアウトで避けられてしまい、その隙に崩拳を出してきた。だが、これは見極めて返し技で取った。返し技抜けもされずにダウンを奪い、情け無用と岩石割りを決めて、ストレート勝ち。

その後1時間に渡って対戦したが20連勝には届かなかった。結構強くなってきたなと思ったが「まだまだ甘いなぁ」という台詞を残して野崎さんは仕事へと戻ってしまった。結局は1人で調べることに。結果、相手を横に向かせる攻撃は意外と多く、スピンキックや半月蹴りに隙が大きく使ってなかったローリングライトキックも含まれていた。ただ、ヒット効果により有効範囲が変わるので、当然だがどこで狙うかが問題なるだろう。連続攻撃で押す戦法をより活かすためにもこの攻撃法を覚えていけば、きっと楽しくなるハズだ。気がついたら午後五時を過ぎている。渋谷のM店へ行けば対戦も盛り上がっている頃だろう。今日の成果を試すにはいい機会だと素速く身支度を整えてM店に向かった。使用金額／フリープレイなので0円。最大連勝数／14WIN（ポール）

不定期連載

対戦チキン講座

第6回 キング初級編

2つの牽制攻撃でお手軽チキン

YES！ アドレナリン全開で突っ走れ。今週はキング。しかも2種類のお薦めチキン技を教えてやるから、気合い入れていけぇ！ 最初の技は、レフトストレート→ライトアッパーだ。特殊中段から中段っていう攻撃判定だからガードを崩すには向いてないけど、始めの攻撃がしゃがみパンチだからワンツーからの素速い中段攻撃もお手軽に潰せるんだぜぇ！ 硬直が少し長いから自分から仕掛けることはできないけど、そんなモノは必要ない。だって俺等はチキン野郎だからな、YES！ 最後はライトストレート→レフトアッパー。立ちからの牽制はこれだけで大丈夫っていう強力な攻撃だ。数値的性能が優れているのは当然のこと。まあ、距離にもよるけどこれが決まった後はレバー入れ右キックとかの攻撃が連続ヒットするんだぜっ！ ステップインから狙えないのは難だけど、こんなお手軽に連続技が狙えるなんて……あぁ、チキンに生まれて本当良かったなぁ。



相手が素速い攻撃で押してきたらこのレフトストレート→ライトアッパー。硬直が長くて自分から狙う必要がないのがミソなんだよ。



隙があれば迷わずライトストレート→レフトアッパーだ。決まった後に続けて素速い攻撃が連続ヒットするから本当お手軽だよなぁ。

あてさき
〒153 東京都目黒区青葉台3-1-12
株式会社アクセラ 週刊テレビゲーマー編集部 鉄拳日記 係 e-mail:hiramiti@pb.axela.co.jp

PlayStation

人生を語ろうなんて、1カ月早い。

架空世界体験シミュレーションゲーム「ワールド・ネバーランド」は10月23日(木)発売!!

EXPERIENCE OF FICTION LIFE

World Neverland

The Olerud Kingdom Stories

ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～

標準価格 **¥5,800**(税別)

World Neverlandは、架空世界でもうひとつの人生を体験する全く新しいゲームです。

- 究極のノンシナリオ！緻密に設定された王国の中で、自由な生活が楽しめる！
- プレイヤーキャラを含め、常に100人以上の住人が個性や目的を持って生きている！
- 子孫へプレイヤーキャラの引き継ぎが可能。何世代にも渡ってプレイできる！
- メモリーカードのセーブデータを使えば、友だちの王国に移住できる。遊び方は自由自在！







●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-846-3372 (テープにて24時間ご案内しています)
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-846-3400 (祝祭日を除く月～金 13:30～17:30)
FAX 092-846-5312 (24時間受付)

福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814
TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382
株式会社リバーヒルソフト

Riverhillsoft



「オルルド王国」開国記念2大特典

その1 初回移住者限定
【オルルド王国B2ポスター】プレゼント!!

その2 あなたの王国人生を快適にバックアップ!!
【バグウェル保障制度】加入権

↓

「移住証明カード」「オルルド王国ニュース」を応募者全員に、さらに抽選で400名様に「スペシャルデータ入りメモリーカード」をプレゼント!!

16000

タイトル収録

フリーソフト&シェアウェア集の決定版

アクセラより堂々発売中！

Vector Software PACK for WIN GOLD



CD-ROM 8枚組

Windows95 対応
WindowsNT/Windows3.1/MS-DOS/etc.

定価：本体6800円（税別）

ISBN 4-900952-05-2

- ●マイクロソフト社製各種ソフトウェア、アップデートモジュールなども収録！
- ●Windows、MS-DOS、ZAURUS、OS/2、X68000、FM-TOWNS対応！
- ●WWWブラウザ対応！（インターネットエクスプローラ3.0付属）
- ●あらゆるジャンルのソフトを収録！ビジネス、データベース、教育、家庭、競馬、ゲーム、グラフィック、音楽、通信、LAN、インターネット、メール、他多数

同時発売



Windows用オンラインソフト8000本収録

Vector Software PACK for WIN 1997年後期版

CD-ROM4枚組

Windows95対応
WindowsNT／Windows3.1

定価：本体3980円（税別）

ISBN 4-900952-06-0

AXELA

発行 ベクター　発売 アクセラ

URL http://www.axela.co.jp/pack/

153 東京都目黒区青葉台 3-1-12
☎03･3464･8285（販売部ダイヤルイン）

株式会社 アクセラ

CAP クリゲアミューズメントパーク

『ダービースタリオン』

海外のレースに出るぞっ！ ～凱旋門賞ほか

●これは役に立つ！繁殖牝馬検索用究極INDEXなど

総力特集 飛躍の秋　GIを勝つ日を夢みて

～この秋こそGI制覇を果たしたい人と馬に突撃取材！



特集 アグネスワールドの素顔

～期待の3歳馬アグネスワールドの真実に迫る渾身の大特集！

魅惑の馬グラビア

秋に向け始動再開！メジロドーベル

4歳ダートチャンプを目指してショウナンナンバー

トピック

復活 エイシンワシントン

～生存率20％の宣告から
再び立ち上がる日まで

好評連載

ザ・万馬券～それいけマンケン・ハニー

●話題騒然！万馬券（今号は8本）の真実が解き明かされるコーナー

フレーメン共和国

●ビギナーからマニアックな読者まで、すべての競馬ファンに送る笑いの殿堂

CNN クリゲニュースネットワーク

●ケイバ界の最新ニュースを写真でキャッチ！

競馬・知りたい百科

●青森の馬産～グリーングラスのふるさとを訪ねて

CRIGE RACING FORM クリゲレーシングフォーム

今号の注目レース 9/20→9/28

セントライト記念・ローズS・セントウルS ほか

小冊子付録

平成の天才ジョッキー
武豊のことがもれなくわかる
『武豊のすべて』

大好評付録

GIを狙う3歳馬たち
クリゲ特製
サラブレッドシール
『ウマペタ』

今号の表紙：武豊騎手

『ダービースタリオン』海外GIを究める!! 究極の繁殖牝馬INDEX付き

こんなに新しいエンターテインメント馬マガジン

CRIGE クリゲ



好評発売中

定価 ¥550(税込)

BIWEEKLY
1997. 10.2
隔週木曜日発売

株式会社アクセラ　〒153　東京都目黒区青葉台3-1-12　TEL (03) 3464-8285(販売部)

株式会社 アクセラ



PlayStation
めざせハイスコア！
対戦で熱くなれ！
おじゃまキャラを消せ！
画面は開発中のものです。
次々現れる多彩なキャラクター！
スターを合わせて消していこう
スタースイープ
StarSweep
連鎖で反撃！
153 東京都目黒区青葉台 3-1-12
☎ 03・3464・8333（ソフトウェア営業部）
株式会社
アクセラ


星が奏でるファンタジー・
アクション・パズルゲーム
プレイステーションに早くも登場！
AXELA
スタースイープ
StarSweep
10月30日発売
標準価格 5,800円（税別）
©1997 AXELA
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

アクセラの攻略本シリーズ

ゲームをとことん楽しむ！アクセラの攻略本続々登場。

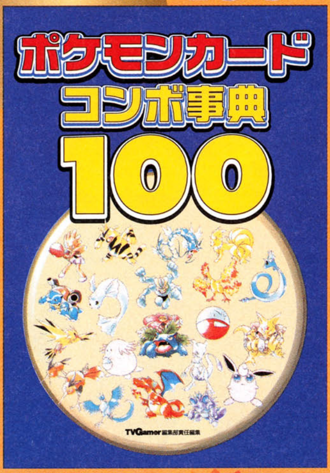
ポケモンカード TVGamer式 デッキ&コンボコレクション



30の最強デッキ＋袋とじ秘密デッキにキミは勝てるかな？

本体価格 **950**円(税別)　好評発売中

ポケモンカード コンボ事典100



「ポケモンカードゲーム」「ポケモンジャングル」「化石の秘密」完全対応！

本体価格 **650**円(税別)　好評発売中

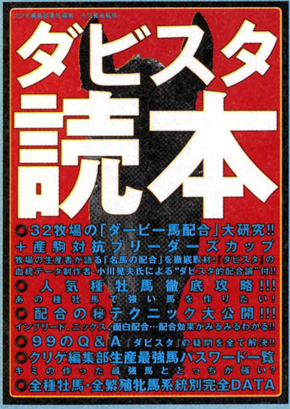
ポケットモンスター 冒険セット



NEWイラストで登場だ！全151匹の「ポケモンシール」付き

本体価格 **950**円(税別)　10月上旬 発売予定

ダビスタ読本



32牧場の「ダービー馬配合」大研究!!
＋産駒対抗ブリーダーズカップ

『ダビスタ』の血統データ制作者・小川晃夫氏による"ダビスタ的配合論"付き！

◆人気種牡馬徹底攻略!!
◆配合の㊙テクニック大公開!!

本体価格 **1,200**円(税別)　好評発売中

- 『ダビスタ』の疑問を全て解決!! 99のQ&A
- キミの作った最強馬とどっちが強い？クリゲ編集部生産最強馬パスワード一覧
- 全種牡馬・全繁殖牝馬系統別完全DATA

小川晃夫監修

競走馬育成シミュレーション ダービースタリオン 攻略カードセット



- 面白配合がすぐわかる
- 種牡馬・繁殖牝馬 全**580**枚!!

本体価格 **2,500**円(税別)　好評発売中



●配合は色で判別●

最強馬生産が楽になる！ 種牡馬カードと繁殖牝馬カードを並べて、6色以上そろえば面白配合成立!! 難し〜い血統表なんか理解する必要なし。

アクセラ攻略本シリーズについてのお問合わせは、こちらへおねがいします。
〒153 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL03-3464-8285(販売部)
株式会社 アクセラ



攻略

FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド™

PS	プレイステーション	シミュレーションロールプレイング
	スクウェア 発売中 6800円	
	CD-ROM コンビニ販売あり	

いや～、ついに発売されましたね～。『フロントミッション セカンド』。つーわけで、今週はミッション3と4を攻略しちゃうのだ。あと武器とかパーツとかスキルのリストとかも大公開しちゃうのだ。これでいいのだ。

ゲームを進める上でぜひ知っておきたいポイントを紹介

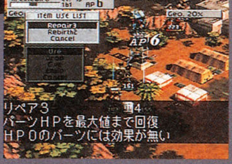
さて、このページではちょっと役立つ情報を紹介するよん。これを熟読すれば一流パイロットになれること間違いなしってカンジ。マジで。あ、そうそう、このゲームは1つのミッションをクリアするのにだいたい1時間ぐらいかかるので、マメに中断セーブ（スタートボタンを押すと出るメニューの中にある）する事を猛烈にオススメします。セーブせずに進んで、あとほんのちょっとでクリアという所で玉砕した時に目も当てられません。時間を無駄にしないためにもぜひ。あと、基本的な戦い方ですが、単独で突っ込まない方がいいです。集団でジワジワと相手に近づき、相手から突っ込んできた所をみんなで囲んでタコ殴りにするのがよろしいかと。そんなとこ。

バックパックは絶対に買っておこう

ヴァンツァーは、バックパックを装備することによってアイテムを携帯できるようになる。バックパックにアイテムを入れておくことによって、弾切れの武器に弾を補給したり、壊れそうなパーツを修理することも可能なので、やられる確率がグーンと下がるってわけ。武器やパーツのパワーアップも重要だけど、バックパックも忘れずに買うようにしよう。



⬅アイテムが入れられるバックパックを装備すれば鬼に金棒っつーか。まあそんなとこ。



➡ピンチの時にパーツを修理できるってのはとってもありがたいことでございます。

L2・R2ボタンを有効に使うべし

L2、R2ボタンを押すことによって、ヴァンツァーのコマンド入力の順番を変えられるのは知っているかな？　瀕死の敵を倒したいんだけど味方がジャマで隣接できないというような時にこれを使えば、ジャマな味方を先に行動させてどかしてから、その場所に移動して攻撃するという事もできるわけだ。L2、R2を使えば、ただ順番通りにヴァンツァーを動かすよりも、効率よく敵を倒せるぞ。



⬆狭い場所などではコマンド入力の順番を変えれば効率よく移動できる。

ヴァンツァーの育て方について

このゲームでは、近距離、遠距離、格闘とすべての戦闘のレベルをまんべんなく上げるよりも、近距離なら近距離、格闘なら格闘と決めてその道のエキスパートに育て上げた方がいい。同じ攻撃を使い続ければそれだけレベルが上がりやすくなるし、強力なスキルも覚えやすくなるから一石二鳥なのだ。各ヴァンツァーの役割をきちんと分担して戦いを有利に進めようぜ。



⬅近距離戦用に育てようと思ったら、コンピューターから近距離戦用にセッティングしよう。



➡遠距離戦用のヴァンツァーを作っておけば、戦いの幅が広がっていい感じ。



パイロットのセットアップも忘れずに

ヴァンツァーのセットアップには時間をかけても、パイロットの事はまったくおかまいなしって人、けっこう多いんじゃない？　でもそれじゃダメだ!!　ダメなんだ!!　っていうか、新しい仲間が加わったら、とりあえずパイロットのセットアップを選んで、スキルを装備させてあげなきゃダメなんだ!!　何もしないまま戦いに出たら何もスキルを持ってなかったりしてトホホな目に会っちゃうのがオチだ。だからパイロットにも気を使おう。



➡スキルを装備しなきゃもったいない。っていうか宝の持ち腐れ。

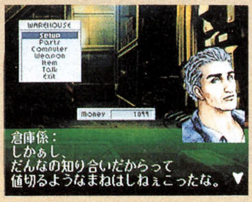
MISSION3 サリバシュ邸～首都ダカダウンタウン

トマスに先導されてたどり着いたのは、国際マフィア、バーグショミティを統べるサリバシュの屋敷だった。アッシュたちは、国外脱出を条件にバーグショミティの密輸作業の護衛をする事になる。

この屋敷の地下には、武器やパーツを扱うショップがあるので、ここで十分に装備を整えておこう。とくにバックパックは全員に装備させてリペアかリバースを持たせておけば万全。あとはアーリーバードでミッション3の情報を入手すればバッチリですな。



⬆サリバシュは、国外脱出の手引きをする代わりに、自分の仕事を手伝えと持ちかけてきた。どうする？



⬅サリバシュ邸の地下で武器やパーツを買える。



➡サリバシュの娘、リラ。彼女の話によると、クーデターの首謀者ヴェンとサリバシュは、OCUをかなり憎んでいるらしい。OCUって評判悪いね。

「アーリーバード」でミッション3の情報を入手せよ

サリバシュの依頼を受けた後にネットワークのアーリーバード衛星監視システムにアクセスすると、STAGERというパスワードが追加されている。これを選ぶと、ダカダウンタウンに配置されているクーデター軍の戦力を見ることができるのだ。次に戦う敵がどの程度の強さなのかを事前に把握しておこう。



⬅ネットワークを閲覧してこの世界の知識を深めよう。

トラックを護衛するのが今回の任務だ

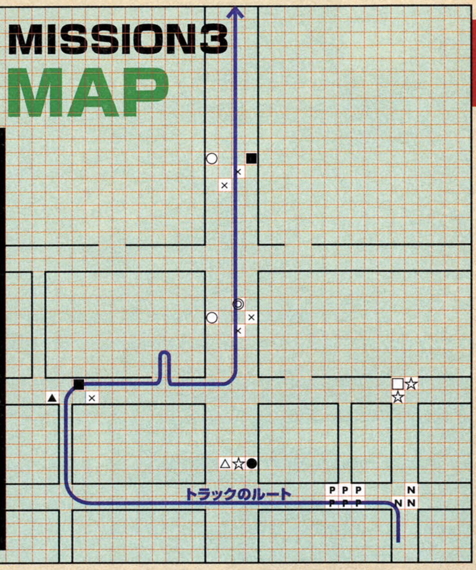
スタート地点の右上にいる敵は、エースたちの小隊に任せて、とりあえず左に向かおう。そして、大通り付近で待ち伏せしている戦車の一群を殲滅したら、トラック護衛用のヴァンツァーを1機残して右に曲がり、大通りをまっすぐ進んで敵をすべて片づける。その頃にはエースの小隊が倉庫の前にいる敵と交戦しているはずなので、残った1機がトラックを先導しつつ倉庫の前に行き、ヴァンツァーを片づける。これで楽にクリアできるはず。

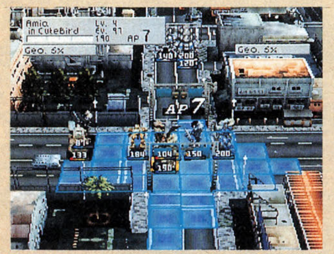
このミッションで注意すべき点は、大通りに敵がたくさん残っている時は、トラックを倉庫まで行かせないということ。なぜなら、トラックが倉庫に着いて荷物を積み終わると、爆撃機の爆撃が始まってしまうからだ。爆弾の雨をかいくぐりながら敵と戦うのは非常に厳しいっていうかムズイ。トラックはある程度放っておいて、敵を倒し終える頃にちょうど倉庫に着くようにするのがベストかと。

MISSION3 MAP

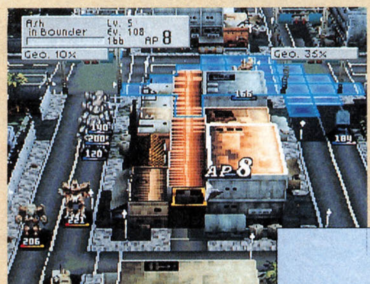
登場する敵

- ● コマンダー(BT77M1)
- ☆ アタッカー(BT77M1)
- □ アタッカー(AM121M1)
- △ アタッカー(Calm400S)
- ▲ ファイター(FrostM37)
- × ガンナー(RSV300A)
- ■ ガンナー(OC300MA)
- ○ ガンナー(Stabline)
- ◎ リペアマン(SP10a)



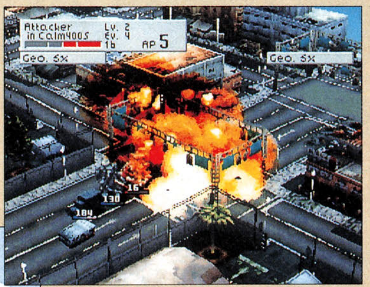


⬅主力メンバーは、最初に言われたルートを無視して、大通りにいる敵を一掃する事に専念しよう。スッキリお掃除しなくちゃね。



⬆倉庫の前にいる敵は、エースたちの小隊に任せてしまおう。トラックはヘタに進ませるより、ずーっと放っておいた方がいい。敵が多いうちにトラックが倉庫にたどり着いてしまうと、爆撃機と敵の挟み撃ちでギャフン。

⬇トラックが倉庫に着いて荷物を積み終わると、クーデター軍の爆撃機が爆撃を開始する。爆撃の前に爆撃予想地点が表示されるので、その近くから離れるようにしよう。



⬆爆風に巻き込まれると、敵も味方も大ダメージを受けてしまう。ちゃんと大通りの敵を倒しておけば、トラックに爆撃が当たらないようになっているので必ず倒しておくように。なお、敵を全滅させることでもミッションは終了する。



➡トラックから離れると、ヴァンツァーを援護に回せと言ってくる。こんなの全然無視してもオッケーっていうか無視しなきゃマズイ。



MISSION4 ドゥカンディ～アロルディシュ海岸

サリバシュのアジトがあるドゥカンティにたどり着いたアッシュたちだが、ダカダウンタウンが火の海になった事で、サリバシュの機嫌は非常に悪かった。サリバシュの頭が冷えるまで街で時間を潰すことにしたアッシュたちは、気分転換に闘技場でバトルを楽しむ事に。バトルが終わってアジトに戻ると、サリバシュの機嫌はよくなっていた。サリバシュに話を聞くと、南のアロルディシュ海岸から、スリングヘリに乗ってOCU軍の制海艦まで運んでもらえる手はずを整えてくれたという。アッシュたちは、スリングヘリがいるというアロルディシュ海岸へ向かうことにした。



⬅ドゥカンティには闘技場や酒場などいろいろな施設がある。



➡とりあえず闘技場で戦って時間を潰すしかないようです。



⬅このセリフを聞いたら、再びサリバシュのアジトに行こう。



⬅サリバシュの話によると、アロルディシュ海岸に行けば、スリングヘリで国外に脱出できるらしい。これは行くしかないですな。万一に備えて装備を整えてから海岸へ向けて出発しよう。

闘技場で資金を稼いで装備を充実させるべし

ドゥカンディにある闘技場は、資金を稼ぐ絶好のポイントだ。対戦相手を選んで戦闘に勝てば規定額の賞金が手に入る。しかも、ノーダメージや早いターンで敵を破壊すればさらにボーナスがもらえる。チャレンジする価値は十分にあるぞ。ちなみにこの戦闘は何回も行えるので、弱い敵を相手に戦闘を繰り返して資金を稼ぎ、サリバシュのアジトの地下のショップにある武器やパーツを買いあされば、次のミッションがかなり楽になること間違いなし。時間のある人にオススメ。



⬆弱い相手をカモにしてガンガン稼ぎまくろう。強い相手だと負けちゃうかもしれないからね。

無事に国外へ脱出することができるか?

このミッションは、海岸にやってくるスリングヘリにアッシュ、ジョイス、エイミアの3人を乗り込ませる事が目的だ。この乗り込むという作業が意外と時間がかかるので、ジャマさせないように敵の頭数を減らしておくことが重要。ただし、ヘリに乗り込む3人のうち、1人でもやられてしまうと、その時点でゲームオーバーになってしまうので、その3人には無理をさせないように。スリングヘリがレーダー範囲内に入ったら、3人を海岸の右の方に移動させ始め、海岸沿いに待機させよう。これで敵のヘリの追撃を食らうことなくスリングヘリに乗り込めるはずだ。スリングヘリに乗り込む時は、なるべく同じターンで3人を乗り込ませるようにしよう。



登場する敵

- ☆ ヴェン(OSH20a)
- □ アタッカー(AM121M1)
- △ アタッカー(TatouC)
- ▲ ファイター(TatouC)
- × ガンナー(TCA83D)
- ■ ガンナー(TatouC)
- ○ ガンナー(AAH45c)



⬅クーデターの首謀者と言われているヴェン自らがヘリで戦地へとやってきた。このヘリがやたらと強いんだ。逃げるが勝ち!?



➡アッシュ、ジョイス、エイミアの3人をスリングヘリに乗せて逃がすことがこのミッションの目的なのだ。1人でも欠けたらダメです。



⬆ヘリの攻撃に備えて、ドゥカンディでシールドを買っておくといい。



➡救援ヘリが出現したら、3人を海岸の右の方にすみやかに移動させるべし。

スキル、武器、パーツのリストを大公開っっ!!

『フロントミッション』シリーズの魅力といえば、多種多様なパーツとかスキルとかを組み合わせて強力なヴァンツァーを創り出す事だよね。ま、そーゆーわけだから、武器やパーツやスキルのデータも公開しなきゃイカンよね。攻略だし。

あ、そうだ。バトルスキルのタイプについて説明しなきゃイカンよね。えーと、パワーは攻撃力を上げる系統のスキル。スピードは素早い動きで攻撃回数を増やしたり、敵の攻撃を妨害する系統のスキル。フィールドは通常攻撃やバトルスキル、地形効果など様々な部分に影響を及ぼすスキル。スペシャルは、上記3タイプに属さない特殊なスキルなのだ。

バトルシステム

名称	タイプ	対応する攻撃	条件	効果	レベル1	レベル2
クリティカル	パワー	すべて		攻撃力が25パーセントアップする		発動率アップ
ラッキー	パワー	すべて		発動時に攻撃が命中すると、以後発動する度に攻撃力が上がっていく		発動率アップ
チャージ	パワー	格闘		自分のHPとボディのエンジン出力を攻撃力に加える。成功するとダメージを受けてしまう		発動率アップ
ターゲット	パワー	近距離		命中率がxパーセント、攻撃力がyパーセントアップする	x=10、y=10	x=20、y=15
ディサームアーマー	パワー	遠距離		敵の防御力を半分にする		発動率アップ
レベルダメージ	パワー	格闘		格闘レベル×10のダメージを与える		発動率アップ
ベストポジション	パワー	すべて		アクティブポイントボーナスのポイント計算が2倍になる		発動率アップ
ダブルパンチ	スピード	格闘	両手がパンチかナックル時のみ	攻撃回数が1回プラスされる		発動率アップ
フェイント	スピード	格闘／近距離		スキル連鎖確率がx倍になる	x=1.5	x=2
スイッチ	スピード	近距離	両手が近距離専用武器(同種)時のみ	左右の腕で交互に攻撃する。攻撃回数が1回プラス		発動率アップ
スピード	スピード	近距離	単発武器不可	弾丸の発射回数が1発増える		発動率アップ
ヒット&アウェイ	スピード	格闘／近距離		自分の攻撃終了後、戦闘が強制終了する		発動率アップ
リーサルショット	スピード	近距離	単発武器のみ	攻撃が命中したパーツをHPに関係なく破壊する		発動率アップ
スタンパンチ	スペシャル	格闘		攻撃が命中した敵を30パーセントの確率でスタン状態にする		発動率アップ
ヒートブロー	スペシャル	格闘		衝撃属性の格闘攻撃に炎熱属性が加わる		発動率アップ
スティングブロー	スペシャル	格闘		衝撃属性の格闘攻撃が貫通属性に変化する		発動率アップ
レッグファースト	スペシャル	近距離		1発目の攻撃は必ずレッグに命中、命中した敵を30パーセントの確率でパニック		発動率アップ
ファースト	フィールド	すべて		先制攻撃権を得る。敵を戦闘不能にしない限り必ず反撃される		発動率アップ
ホールドアタック	フィールド	すべて		敵に先制攻撃権を譲る代わりに自分の命中率がxパーセント、攻撃力がyパーセントアップ	x=10、y=10	x=15、y=20
デッドアングル	フィールド	格闘／近距離		複数のバトルスキルを装備していると、次のスキルへ連鎖する確率がxパーセントアップ	x=25	x=50
ダッシュ	フィールド	近距離		格闘戦の条件で戦闘を行う		発動率アップ
ファインドアウト	フィールド	すべて		敵の攻撃の最初の1発目を絶対に回避する		発動率アップ
イモータル	フィールド	すべて		パーツのHPが0になっても、その戦闘が終了するまではパーツが壊れない		発動率アップ

オーナースキル / COMスキル

	名称	対象	効果
オーナースキル	Z.O.C	敵	このスキルを装備したユニットに近づいた敵は、前後左右1ヘクスしか移動できなくなる
オーナースキル	モラル	味方	周辺にいる味方の回避率、命中率、バトルスキル発動率がそれぞれ5パーセントアップ
オーナースキル	スキルアップ	味方	周辺にいる味方のバトルスキル発動率が50パーセントアップ
オーナースキル	リフレッシュ	味方	ターン開始時、周辺にいる味方のパニック、テラーを回復
オーナースキル	ヘルプ	味方	周辺にいる味方への攻撃を、全て自分へ向けさせる
オーナースキル	ディフェンス	味方	周辺にいる味方の回避率が10パーセントアップ
オーナースキル	ディープストライク	味方	周辺にいる味方の命中率が10パーセントアップ
オーナースキル	降伏勧告	敵	HPの減少している敵を降伏させる
COMスキル	MOVE PLUS	自分	移動力が1プラスされる
COMスキル	SDP SYSTEM	自分	10以下のダメージをゼロとして計算する
COMスキル	SHOCK ABSORB	自分	戦闘中にスタン状態に陥る事を防ぐ
COMスキル	SATELLITE	敵	敵の地形効果を0パーセントにする
COMスキル	AUTO REPAIR	自分	ターン開始時に最もHPの少ないパーツのHPを最大HPの5パーセント回復
COMスキル	AUTO SIGHT(SHORT)	自分	近距離攻撃時の消費APが半分になる
COMスキル	LEAENING SYSTEM	自分	戦闘で取得した経験値が2倍になる

<武器>

名称	種類	装備箇所	価格	重量	命中率	攻撃力	攻撃回数	装弾数	最小射程	最大射程	内蔵箇所
コングレス	マシンガン	手	34	10	75	12	4	9	1	1	−
カイゼリン	ライフル	手	31	10	78	34	1	9	1	1	−
ミーンズSG	ショットガン	手	31	10	71	6	8	9	1	1	−
スキュア	グレネード	肩	16	11	68	21	1	3	2	3	−
ホットリバー	火炎放射器	手	30	10	73	12	4	9	1	1	−
イービス	ミサイル	肩	23	12	88	16	3	3	4	5	−
イーグレット	ロケット	肩	41	12	66	12	4	2	2	4	−
ダムピアス	キャノン	肩	35	11	67	16	3	3	1	2	−
マッドキャップ	バズーカ	手	30	11	61	38	1	3	1	2	−
ハードブロウ(1)	パンチ	手	12	10	70	21	1	0	1	1	−
ラパースM2	対空ミサイル	肩	50	12	86	35	1	2	4	5	−
スカイゴス	対空ロケット	肩	41	12	63	8	6	2	2	4	−
アイアンランプ	ナックル	手	18	10	75	42	1	0	1	1	−
ロッダー	ロッド	手	18	10	80	44	1	0	1	1	−
ジュアリーEX	マシンガン	手	39	10	73	12	5	9	1	1	−
グレンツェ	ライフル	手	37	10	80	41	1	9	1	1	−
オーデンM90	ショットガン	手	36	10	70	7	8	9	1	1	−
レイジーホーン	グレネード	肩	18	13	70	24	1	2	2	3	−
ホットリバー30	火炎放射器	手	35	10	73	15	4	9	1	1	−
プラヴァーM2	ミサイル	肩	29	14	85	45	1	2	4	5	−
ドンキー	ロケット	肩	47	14	65	18	3	1	2	4	−
グマス76mm	キャノン	手	40	13	66	19	3	3	1	2	−
M405A	バズーカ	手	36	13	60	45	1	3	1	2	−
ハードブロウ(2)	パンチ	手	14	10	70	25	1	0	1	1	−
プラヴァーS	対空ミサイル	肩	58	14	85	41	1	2	4	5	−
ホークアウル	対空ロケット	肩	47	14	67	12	5	2	2	4	−
プレスニードル	ナックル	手	20	10	75	44	1	0	1	1	−
ハードロッド	ロッド	手	21	10	80	47	1	0	1	1	−
44mmエトヴァ	キャノン	手	0	0	68	19	3	3	1	2	アーム:ツェーダーT2
ピュースM14	マシンガン	肩	78	12	77	13	5	9	1	1	−
ラストワード	ライフル	手	73	12	82	47	1	9	1	1	−
ヒガ9式散弾銃	ショットガン	手	70	12	72	8	8	9	1	1	−
GL200M3	グレネード	肩	34	14	70	28	1	2	2	3	−
ウォーマー	火炎放射器	手	69	12	72	17	4	9	1	1	−
ヴィルト	ミサイル	肩	55	16	86	30	2	2	4	5	−
ゴスホーク	ロケット	肩	92	16	63	12	6	2	2	4	−
ブラスタ86mm	キャノン	肩	78	14	68	22	3	3	1	2	−
グリーリー	バズーカ	手	72	14	60	52	1	3	1	2	−
ハードブロウ(3)	パンチ	手	27	12	70	29	1	0	1	1	−
29mmマシンガン	マシンガン	手	0	0	75	8	6	9	1	1	ボディ:スタブライン
17mmマシンガン	マシンガン	手	0	0	76	8	6	9	1	1	アーム:ガスト503B
FL-120	火炎放射器	手	0	0	73	12	4	9	1	1	アーム:スタブライン
M926BZ	バズーカ	手	0	0	60	45	1	3	1	2	アーム:オバディア
60mm砲	キャノン	肩	0	0	68	22	3	3	1	2	アーム:ビガーM1
Mカイユ1	対空ミサイル	肩	116	16	84	26	2	3	4	5	−
スカイスナイプ	対空ロケット	肩	92	16	68	12	6	2	2	4	−
ダブルネイル	ナックル	手	38	12	75	47	1	0	1	1	−
ハートクラブ	ロッド	手	39	12	80	50	1	0	1	1	−
ボルトタスク	パンチ	手	0	0	71	52	1	0	1	1	アーム:タトウC

<ボディ>

名称	価格	重量	Rコスト	最大HP	装甲値	移動	出力	機動力	内蔵武器
ロブスト1A	110	19	17	55	18	0	92	50	−
ガスト 503B	116	17	14	54	18	0	92	35	−
ツェーダーT2	118	20	18	61	15	0	93	30	−
スタブライン	132	23	18	57	20	0	94	25	29mmマシンガン
ウォーラスM1	122	19	17	52	23	0	92	50	−
ギザ4Cバ 132	132	23	20	65	20	0	107	48	−
オバディア	139	21	16	64	20	0	106	33	−
カーム 400S	141	24	21	72	17	0	108	48	−
フロストM37	144	25	21	67	22	0	109	44	−
ゼニスVバ 147	147	23	20	62	25	0	108	49	−
ジービュT4	266	28	32	76	22	0	123	47	−
バジェM13	279	25	26	74	22	0	122	52	−
ビガーM1	285	29	35	84	19	0	126	27	−
ゾラC5	290	31	34	78	24	0	125	42	−
タトウC	295	29	33	72	28	0	125	38	−

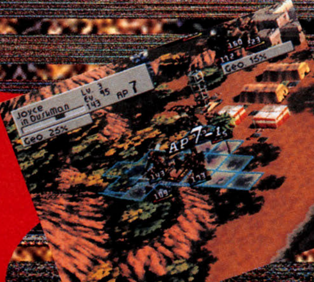
<アーム>

ロブスト1A	39	7	3	34	14	0	0	50	ハードブロウ(1)
ガスト 503B	57	15	2	33	14	0	0	35	17mmマシンガン
ツェーダーT2	59	16	3	37	12	0	0	30	44mmエトヴァ
スタブライン	60	16	3	35	15	0	0	25	FL-120
ウォーラスM1	43	7	3	32	18	0	0	50	ハードブロウ(1)
ギザ4C	46	8	4	40	16	0	0	48	ハードブロウ(2)
オバディア	62	18	3	39	16	0	0	33	M926BZ
カーム 400S	49	8	4	44	14	0	0	48	ハードブロウ(2)
フロストM37	50	9	4	41	18	0	0	44	ハードブロウ(2)
ゼニスV	51	8	4	38	20	0	0	49	ハードブロウ(2)
ジービュT4	95	9	8	47	18	0	0	47	ハードブロウ(3)
バジェM13	100	8	6	46	18	0	0	52	ハードブロウ(3)
ビガーM1	122	20	8	52	15	0	0	27	60mm砲
ゾラC	104	10	8	48	20	0	0	42	ハードブロウ(3)
タトウC	116	14	8	45	23	0	0	38	ボルトタスク

<レッグ>

ロブスト1A	53	13	4	46	16	0	0	50	−
ガスト 503B	53	12	3	45	16	0	0	35	−
ツェーダーT2	57	13	4	51	14	0	0	30	−
スタブライン	55	14	4	47	18	1	0	25	−
ウォーラスM1	59	13	4	44	20	0	0	50	−
ギザ4C	65	16	5	55	18	0	0	48	−
オバディア	65	14	4	54	18	0	0	33	−
カーム 400S	70	16	5	61	15	0	0	48	−
フロストM37	71	18	5	57	20	0	0	44	−
ゼニスV	72	16	5	52	23	0	0	49	−
ジービュT4	133	19	11	64	20	0	0	47	−
バジェM13	140	17	9	63	20	0	0	52	−
ビガーM1	128	21	12	70	17	1	0	27	−
ゾラC5	145	21	12	66	22	0	0	42	−
タトウC	141	19	11	61	25	1	0	38	−

来週はミッション9までを一気に攻略するぜ!!







実況ワールドサッカー3

フランスW杯よりも一足お先に世界の強豪チームと対戦できる『実況ワールドサッカー3』。今回は対戦はもちろん、レベル5にも通用するテクニックを紹介するので、しっかりマスターして友だちに差をつけよう。

N64	ニンテンドウ64	スポーツ
	コナミ　発売中　5800円	
	カートリッジ	

実況、操作性、グラフィックなど全てが最高のサッカーゲームだ!!


⬆ゴール前での白熱した争い。選手の動きにはモーションキャプチャーを採用しており、本物さながらの動きを表現している。

9月28日の韓国戦で前半最大のヤマ場を迎えるフランスワールドカップアジア最終予選。『実況ワールドサッカー3』では現実のワールドカップよりも一足お先にブラジル、イタリアといった世界の強豪チームと対戦できる。

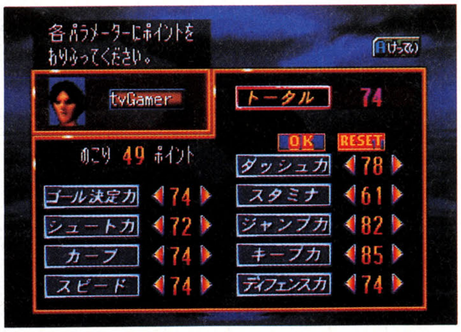
選べるモードは6つ。その中からインターナショナルカップ、ワールドリーグ、シナリオについて詳しく説明する。

まずはインターナショナルカップ。大会形式はワールドカップと同じような形式で、アジアやヨーロッパ、南米など6つの地域で行われる予選を勝ち抜くと、本選に出場できる。本選はトーナメント方式で16ヵ国のチームが争い、世界ナンバーワンの代表チームを決定するのだ。

ワールドリーグは世界36ヵ国の代表チームが総当たりのリーグ戦方式で戦う、現実では不可能な大会だ。全てホーム＆アウェーで行われるため、合計70試合にも及ぶ長丁場の戦いになる。

そしてシナリオモード。コナミの実況シリーズではすでに定番ともいえるモードだが、今回は全部で16のシナリオが登場する。各シナリオの状況設定は様々だが、勝利条件は全て1点でもいいからリードしてタイムアップすること。時間的にかなり厳しいものもあるので、全てを制覇するのは至難の業といえるだろう。

選手の操作は、昨年12月に発売された『実況Jリーグパーフェクトストライカー』と同じシステムを採用。3Dスティックならではの微妙な操作が可能で、Cボタンを使った多彩なパスもサッカーゲームとして最高のレベルであるといえる。また肝心の実況も、よりスムーズになっていて、テレビの中継を見ているような臨場感あふれるものになっている。



⬆選手作成モードでの能力値振り分け画面。選手作成では選手のタイプ（ポジション適性）名前、顔、パラメータを決定する。



⬆シナリオモード選択画面。シナリオは全16からなっていて印が多いほど難易度が高い。状況設定はかなり細かく設定されていて、どれも結構難しい。

新 前作よりこんなにパワーアップした『実況ワールドサッカー3』

実況Jリーグパーフェクトストライカー


⬆昨年12月にニンテンドウ64最初のサッカーゲームとして発売された。今までのサッカーゲームの枠を超えた完成度で、64ならではの実況や操作感が魅力だ。

実況ワールドサッカー3


⬆グラフィック的にも今回はかなり良くなっている。スタジアムのグラフィックは現実の世界のサッカースタジアムの雰囲気により近いものになっている。

レベル5に勝つためのテクニック集

レベル1、2の時はある程度ミスをしても勝てるものだが、レベル4、5になるとかなりシビアな戦い方をしないと勝つことはできなくなってくる。ここでは対戦プレイはもちろん、最高レベルである、レベル5にも勝てるようなテクニックを伝授する。ドリブル、パス、シュート、セットプレイ、ディフェンスの各テクニックごとに、どのような状況で、どのように使えば試合を有利に展開できるかを詳しく解説する。全てのテクニックをマスターすれば、きっとレベル5にも勝てるはず。もちろん友だちとの対戦でも役立つので頑張ってマスターしよう!!



➡ゲームレベルは5段階に分かれていて、初級者レベルから最上級レベルまで選択可能。

ドリブルは全ての基本。鋭いドリブルで敵陣に切り込め!!

DRIBBLE

サッカーの基本であるドリブル。ドリブルは相手の陣地へ攻め入る手段として最も確実で重要である。

ドリブルテクニックの中でまず最初に身につけなければならないのは緩急をつけたドリブル。つまり普通のドリブルとダッシュドリブルをおりまぜたドリブルだ。密集した場所や前に敵選手がいる場合は普通のドリブルを、フリースペースを進むときはダッシュドリブル、と使い分けよう。コンピューターのレベルが上がるにつれ、直線的なドリブルだけでは通用しなくなってくるので、フェイントやクイックターンを有効活用しよう。特にクイックターンを身につけてしまえば、レベル5相手でもドリブルで抜くことができる。操作はかなり難しいが覚える価値のあるテクニックだ。

TECHNIQUE 緩急をつけろ!!



ドリブル中に一瞬3Dスティック（十字キー）を逆に入れると、切り返しフェイントになり、対戦プレイでかなり有効だ。もちろんレベル5にも通用する。

TECHNIQUE クイックターン



このフェイントは敵選手を中心に、外側をまわるように回転して抜いていく。だから相手に接触するかしないかのタイミングで使用しないと失敗するかも。

TECHNIQUE フェイント



このフェイントはまたぎフェイント（通称：カズフェイント）。フェイント中に方向キーを入れると、瞬間的にかなりの速さで移動するので結構使えるぞ。

その場の状況を判断して、最も適したパスを選択しよう

PASS

まずは基本のショートパスから。ショートパスには通常のパスとサーチパスの2種類がある。通常のパスは3Dスティックをいれた方向にパスをするので、対戦プレイの時にかなり有効だ。ショートパスはパスコースに敵選手がいるとカットされてしまうが、ロングパスは浮き球なのでパスコースに敵選手がいても大丈夫。ボタンを押す長さによって飛距離が変わるので、微妙な感覚をマスターしよう。このゲームでワンツーパスは折り返しを受け取るのが難しい。ゲーム中ではライン際でダッシュボタンを併用してオーバーラップに使うのが有効だ。スルーパスもゴール前やライン際で効果を発揮する。レベル5に一番有効なのはダイレクトパス。チェックされにくいので余裕を持ってボールを回すことができるぞ。

TECHNIQUE ワンツー



ワンツーパスは前方にスペースがないと簡単に敵選手にカットされてしまうので、ライン際で使用しよう。うまく使えば敵のマークを完全に外すことが可能だ。

TECHNIQUE ダイレクトパス



パスを受ける前にパスボタンを押すと、ダイレクトでパスを出すことができる。このパスを使いこなせれば、中盤やゴール前でのパス回しにかなり使えるぞ。

TECHNIQUE スルーパス



破壊力抜群のスルーパス。サイドライン際をオーバーラップしてきた選手の前に出してぶっちぎらせるか、ゴール前で決定的なラストパスとして使いたい。

SHOOT

攻め続けてもシュートが入らなければ勝てない シュートをマスターして点を取りまくれ!!

コンピューターのレベルが上がっても一番入りやすいのはドリブルシュートだ。ただし、ドリブルシュートは打つ選手のキック力と決定力によって入る確率が変わってくるので、チームの中でもストライカータイプの選手に打たせよう。センタリングシュートはコンピューターレベルが上がるごとに難しくなってくる。レベル５相手でもどうしてもセンタリングでゴールを決めたい！　というこだわりのある人は、ペナルティエリア内から少し短めにセンタリングをあげると、キーパーが振られて入りやすくなるぞ。このシュートに限らず、レベル５相手にシュートを決めるにはキーパーをおびき出すことが絶対に必要なので、いろいろ工夫してみよう。

TECHNIQUE
キーパーをおびき出せ



敵のペナルティエリアに攻め入ると、キーパーが前へ出てくる。ここで斜めか後ろに逃げるとキーパーは元の位置に戻ろうとする。この状態でシュートを打つと5割以上の確率でゴールできる。

TECHNIQUE
センタリングシュート



センタリングはボタンを押す強さによって飛距離が決まる。そしてセンタリングにタイミングを合わせるには、ボールをあげたその瞬間にシュート（またはパス）ボタンを押すといいぞ。

TECHNIQUE
ドリブルシュート



ドリブルでペナルティエリア内に入るとキーパーがボールを取りに来る。その一瞬のスキを狙ってシュートを打とう。一発で入らなくてもあきらめずに、はじいたボールをシュートしよう。

SET PLAY

セットプレイは大チャンス。トレーニングモードで練習して確実にモノにしよう

TECHNIQUE
フリーキック



フリーキックはもちろん蹴る人の能力（キック力、決定力、カーブ）が重要だ。キッカーはメンバーセレクト画面で変更できるので、できるだけ能力の高い選手をキッカーにしよう。

TECHNIQUE
コーナーキック



コーナーキックやペナルティキックのキックゲージはRボタンを押せば消すことができる。対戦プレイでは相手にキックのコース、強さがわからないようにゲージを消したほうがいいだろう。

コーナーキック、フリーキックなどのセットプレイは得点に結びつきやすい。ここで紹介するテクニックを確実にマスターしてせっかくのチャンスを無駄にしないようにしよう。

コーナーキックはシュートを打つ選手の能力と位置取りが最も重要だ。ボールを上げるポイントはニアサイド（手前側）でキーパーが出てこないギリギリの位置がいい。レベル5の場合は競り勝つのが難しいので、ジャンプ力のある選手に競らせよう。またレベルが上がっても有効なのがグランダーでのパスだ。パスが通ったらすかさずシュートを打とう。フリーキックも直接打つよりも、壁の横にグランダーで出して、ドリブルシュートを打つほうが決まる確率が高い。直接打つ場合はカーブをかけて壁を巻き込むように打つと、入らなくても、はじいてチャンスになりやすい。

DEFENSE

レベル5のコンピューターの攻撃はかなり激しい まずはディフェンスをしっかりやろう

レベルが上がれば上がるほど当然コンピューターのオフェンスレベルも上がる。ましてレベル５相手に大量得点は期待できない。よってディフェンスの重要性は格段に上がるのだ。

ディフェンスの基本はチャージ。後方から仕掛けてもファールを取られることはほとんどないからだ。しかしチャージをしかけるタイミングを間違えると、選手の動きが一瞬止まってしまい、次の動きが遅くなってしまうという欠点はある。スライディングはタックルの射程範囲がチャージより広いが、ファールを取られやすい。特に後ろからのスライディングはほとんどファールになる上に、警告などを受ける確率も増すので十分に気をつけて使った方がいい。

TECHNIQUE
マンマーク



コンピューターの得点パターンはフォワードへのパスからの中央突破によるものだ。つまり敵のフォワードを完璧に抑えれば失点は防げる。そのために敵フォワードには必ずマンマークをつけよう。

TECHNIQUE
スライディング



スライディングはファールを取られやすいので、ペナルティエリア内ではPK覚悟の場合以外の時は使用しない方が得策。相手がセンタリングを上げようとする瞬間などに使うのがいいだろう。

TECHNIQUE
チャージ



チャージの射程距離は短いので、できるだけ相手に近づいたときに使おう。相手がパスを受けるときは、受けた瞬間を狙ってチャージするとボールを奪いやすい。ただしダイレクトパスには注意。

日本代表で世界一を目指せ

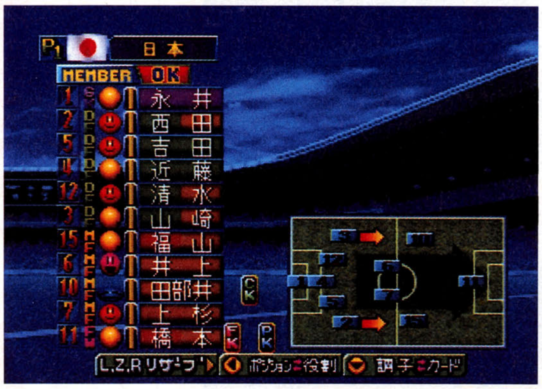
前の2ページで紹介したテクニックをマスターすればたとえレベル5相手でも接戦には持ち込めるはずだ。そうしたら今度は、ちょうどフランスW杯アジア最終予選の真っ最中だし、一足お先に日本代表で世界各国の代表チームと対戦してみよう。ゲームの中の日本代表もやはり世界とくらべると戦力の違いは歴然だ。しかしそこをカバーして日本代表で世界一を目指してみよう。そしてどうせやるのなら日本代表と同じシステム、そして名前を実際の代表の名前に変更して楽しもう。各選手のモデルは誰なのかはポジションと能力から推測すればある程度はわかるはずだ。がんばれ日本代表!!



➡日本は韓国と比べて総合力で少し上回っている。日本の誇る守備力ではかなり上回っているが、攻撃力では負けており、日本の最近の得点力不足が反映されている。



⬅日本代表のホーム用の布陣を考えてみた。3―5―2のシステムで、サイドバックの積極的な攻め上がりが要求されるので、スピードのある西田と清水を配置した。



➡こっちはアウェー用の布陣。5―4―1のシステムを選択してみた。ワントップにはスピード、得点力、キープ力など全てに優れた能力を持っている橋本をおいた。

日本代表W杯予想メンバー

今回のフランスW杯アジア最終予選の主要メンバーを予想してみた。システムが3―5―2の場合である。キーパーは川口で、ケガでもしない限り変更はないだろう。ディフェンスの井原、秋田も不動といえる。中盤はボランチに山口、左に名波、右に中田。ツートップは1人はカズ、もう1人を城、西澤、岡野で争う。果たして日本はW杯に出られるだろうか？



日本代表・全選手のデータ

データをもとに日本のスタメンを考えてみよう。まずキーパーは永井と水谷の能力はたいして変わらないので毎試合、調子のいい方を使えばいいだろう。

次はディフェンス。センターバックは近藤だろう。ディフェンス能力とジャンプ力に優れている。サイドバックはスピードが必要なので、西田と清水。

中盤は激戦区。ボランチは井上か上杉。格上相手の時はボランチを2枚にして2人とも出す。ゲームメイカーは田部井。あと福山もスタメンで使う価値がある選手だ。

最後にフォワード。やはり橋本だろう。トータル69は日本ではずば抜けており、まさに日本のエースといえるだろう。

背番号	1	2	5	4	3	6	7	8	10	9	11	12	13	15	14	16
選手名	永井	西田	吉田	近藤	山崎	井上	上杉	木村	田部井	坂上	橋本	清水	風見	福山	葉山	水谷
ポジション	GK	DF/MF	DF	DF	DF/MF	MF	MF	MF	MF	FW	MF/FW	DF/MF	MF	MF/FW	FW	GK
役割	GK	DF	DF	DF	DF	MF	MF	MF	MF	FW	FW	―	―	―	―	―
ダッシュ力	77	75	51	53	65	62	66	66	63	74	79	69	65	88	89	68
スピード	54	87	55	52	68	60	60	63	64	69	74	89	60	81	95	56
シュート	77	52	44	82	69	71	68	65	75	67	70	42	78	43	42	69
決定力	35	40	33	39	42	49	41	60	58	69	72	35	46	67	60	35
カーブ	47	53	46	49	53	50	47	73	79	46	69	54	53	54	46	46
キープ	44	48	44	43	56	58	53	63	63	58	75	59	57	65	50	43
ジャンプ	85	51	70	79	60	64	42	64	66	73	60	56	50	47	61	83
ディフェンス	75	73	74	78	76	65	69	61	68	49	59	73	60	67	51	75
スタミナ	54	61	58	60	58	57	78	57	59	57	64	51	83	79	70	59
トータル	59	60	52	59	60	59	58	63	66	62	69	58	61	65	62	59

FORMULA 1 97

フォーミュラーワン97

まもなく日本におけるＦ１の祭典「鈴鹿グランプリ」も開幕。『FORMULA1 97』ならオフィシャル全17コースに幻のポルトガル・グランプリまでプレイでき、もちろん鈴鹿サーキットもある。一足先に熱い興奮を楽しもう。

PS	プレイステーション｜レース
	ソニー・コンピュータエンタテインメント　10月9日発売　5800円
	ネジコン対応、アナログコントローラ対応、メモリーカード１ブロック使用

18コース、11チーム、8視点 2つの異なるゲームの味わい

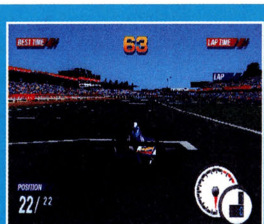
跳ねまわるマシンで豪快にドリフトをきめながら接触、ショートカットお構いなしでひたすらレースを楽しめるアーケードモード、チーム・ドライバー・コースはもちろん、本格的なマシンセッティング、ドリフトを許さないグリップ走行に至るまで、本物のＦ１グランプリにこだわった充実のグランプリモード。全く違う味わいのレースゲームが１枚のディスクで味わえる。

ドライブフィールが微妙に異なる11チーム

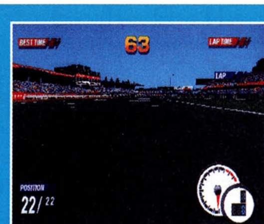


8つの視点切り替えがスピード感や走行ラインまで変化させる


⬆コースが一番よく見える最も遠い視点がこれ。コース覚えに最適。


⬆あまり違いがわからないかも。すこし視点が斜めになってます。

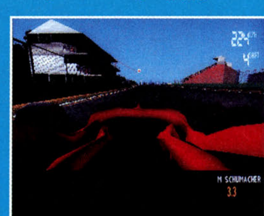

⬆以前はスタンダードだった愛車の先端が見える視点。


⬆迫力をストレートに味わうならこれ。スピード感は抜群。


⬆アーケードモードでガシガシぶつけながらのレースに向いている。


⬆アーケードモードでは車体が少しでも見えているほうが有利かな。


⬆進行方向の確認が一番しやすい視点なのでは、と思いますが。


⬆グランプリモードだけ。ドライブする手もとが見える。リアル！

ARCADE MODE

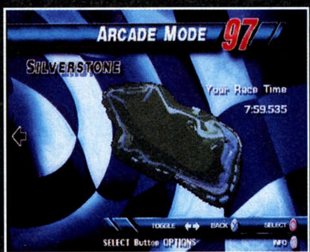
EASY COURSE

HOCKENHEIM



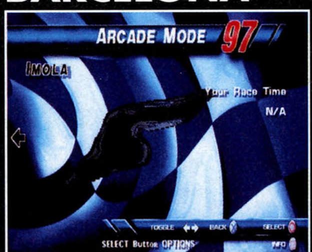
↑全サーキット中1、2を争うハイスピード・サーキット。

SILVERSTONE



↑マンセルとピケのハイスピードバトルも記憶に残るスピードサーキット。

BARCELONA



↑中速のテクニカルコース。カタロニアサーキット。

IMOLA



↑フェラーリの名を冠したサーキット。

MOTREAL



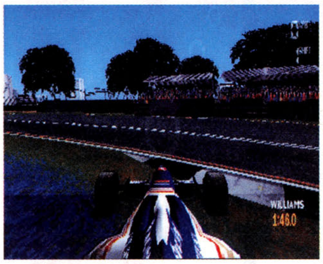
↑伝説のドライバージル・ビルヌーブの名前が付いたサーキット。

気分はアンドレア・チェザリス ぶりぶりドリフト、ガシガシ接触

アーケードモードの特徴
- レースに勝ってポイントゲット
- 性能が異なるマシンで走りをマスター
- 画面2分割で対戦バトル

走りの基本

レースゲームというより、F1シミュレーションの匂い漂うグランプリモードがリアルなグリップ走行が求められるのに比べ、とにかくアクセルを踏んで爽快感たっぷりにかっ飛べる。バリバリにドリフトしながらコーナーを抜けるもよし、コーナーを無視して強引にショートカットすることだってできちゃう。これが速かったりするんだ。思いついたら即実行。



↑上手くなるまで、複合コーナーのショートカットもあり。いろいろと試してみよう。

11種類のマシン性能

11種類のマシンはそれぞれ微妙にセッティングが変わっているので、マシンを変えるとサーキットの攻め方まで変えなくてはいけない。ハイスピードコースはエンジンパワー重視で、中低速コースはアクセラレーション重視で攻めるのが本物っぽい。当然走行ラインは全く違ってくるので、視点を切り替えながらサーキットと相性のいいマシン、攻め方を見つけよう。



↑まさに赤い跳ね馬状態になってしまったフェラーリ。スピードタイプのマシン。

3つの難度の全15コース

6位までに入賞するとポイントが与えられ、遊べるサーキットが増えていく。EASYコースをクリアするとMEDIUMコースがプレイできるようになり、確実にサーキットの難易度は上がっていく。レース中のチェックポイントを規定時間内にクリアすればタイムコンティニューなのは基本。11種の性能の異なるマシンで各サーキットの特徴を味わい尽くそう。



↑最初に遊べるのはホッケンハイム。エンジンパワーがものをいうコース。

画面2分割で対戦が熱い

自分と対戦相手の2台しか参加しない、完全な一騎打ちが熱い対戦。画面上に対戦相手が現われるので、「サーキットの当たり屋」と呼ばれたアンドレア・チェザリス顔負けのブロックで相手プレイヤーを抑え込んだり、上手く接触して相手プレイヤーをはじき飛ばしたりの対戦を楽しもう。車体が軽いので確実に相手プレイヤーだけをはじくにはかなりのドラテクが必要。



↑上手くヒットさせると相手だけが飛ぶ。自分が飛ばないように腕を磨こう。

GRANDPRIX MODE

全18戦のポイント争い それがグランプリ!!

1 ドライバーとマシンの選択

全18戦をポイントで競うことになるグランプリモードチャンピオンシップ。このモードで最初に行うことになるのが、ドライバーとマシンの選択だ。マシンは全部で11種類あり、もちろんすべてが実名。ドライバーも同様に実名だけど、好みで名前を変更できる。



⬆フェラーリを選べば、'97年ワールドチャンピオン最有力のシューマッハーとなって参戦できる。

⬇このゲームがほしければ、この男アレジを見習うしかないか!?

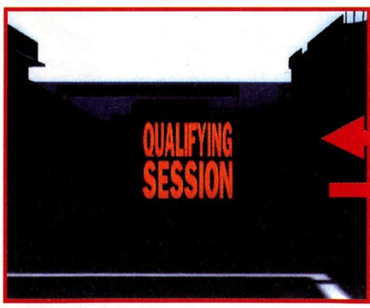




⬆気に入ったチーム、マシンはあるけど、ドライバーは自分の名前で！ って人はこちら。

GRANDPRIX モードの流れ

●フリー走行



➡コースを覚えたり、マシンのセッティングテストでお世話になる。

●セッティング



⬅マシンのセッティングを行う。コースに合わせて行いたい。

●決　勝



➡規定周回をいかに速く走るかを競う決勝。6位までがポイントを獲得できる。

●予　選



⬅予選のタイム次第で、決勝のグリッドが決まる。当然といえば当然か。

MEDIUM COURSE

ESTORIL



⬅ドライバーの腕が試される低速のテクニカルコース。

NURBURGRING



⬅市販車の性能チェックに使用される。ニュルブルクリンクが日本語名。

HUNGARORING



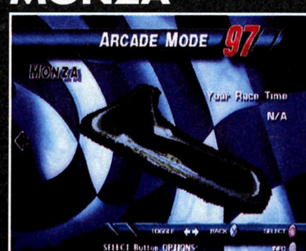
⬅中速のテクニカルコース。F1サーカス唯一の共産圏。

MAGNYCOURS



⬅別のサーキット名のコーナーを持つテクニカルコース。

MONZA



⬅〈フェラーリ狂〉で有名なF1サーカスの中心地的サーキット。

HARD COURSE

SUZUKA



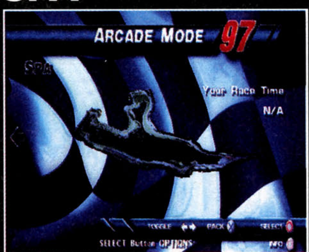
⬅ドライバーの腕、度胸、マシン性能など、全要素が試される130R。

BUENOSAIRES



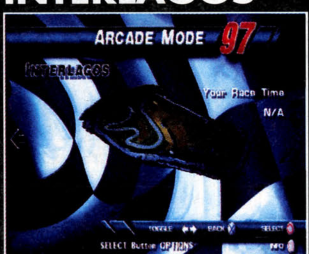
⬅モナコGPよりも車とドライバーに厳しい、A級の難コース。

SPA



⬅とにかく降る。雨が降る。雨のスパ・フランコルシャンは波乱の舞台。

INTERLAGOS



⬅セナを産んだブラジル。過去の1位ドライバーは名うての速い人達ばかり。

JEREZ



⬅抜きどころが少ない低速コース。いかにポールを取るかが鍵となる。

2 9種のセッティング

予選、決勝のレース前に行うことになるセッティング。変更できるのは、左の表の通り全部で9項目。トップスピードを重視したマシンにするのか、コーナーを曲がりやすくするためにグリップを重視するのか……などは、このセッティング次第で決まる。同じマシンでもセッティングが違えば全く異なった性能となるので、自分の好みと腕、そしてコースの性格に合わせて行うことが重要となってくる。思い通りのマシンに仕上がるまでフリー走行でテストして、予選、そして決勝へと進んでいこう。

FORMULA 1 97

セッティングの種類

1	Gears
2	Tyres
3	Compound
4	Suspension
5	Brake Discs
6	Brake Bias
7	Front Downforce
8	Rear Downforce
9	Fuel

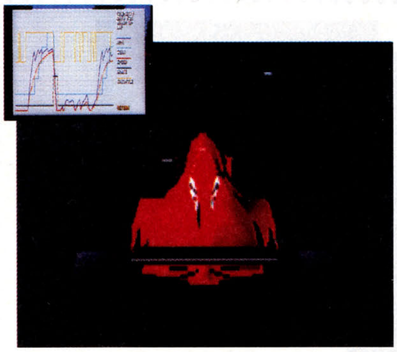
⬆セッティングは全部で9項目あって、項目によっては選択形式になっているものもあれば、数値を設定するものもある。



⬅セッティングを変更したら、フリー走行で試してみよう！

3 タイムを削れ

セッティングが終了したら、次は予選へと進むことになる。ここでは他チームのドライバーとタイムを競い合う。ここでの成績次第で決勝のグリッド（スタート位置）が決まるので、やはり好成績を残したいところ。予選中は周回ごとにタイムが表示されるのだが、ありがたいことにコースの各ポイントでもタイムが表示されるようになっているのだ。前の周回のタイムと比較できるようにもなっているため、走行中といえども簡単にタイムの状況を把握できてしまうわけだ。

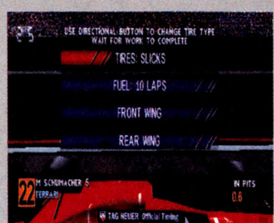


⬆予選での成績が悪ければ、決勝でのスタート位置も後ろからに。

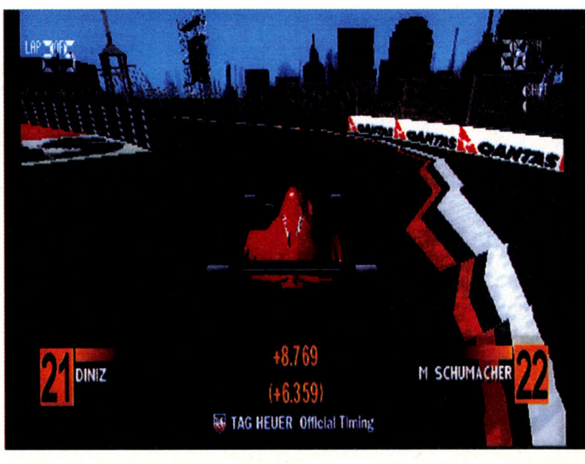
4 決勝で勝たなければ意味がない!!

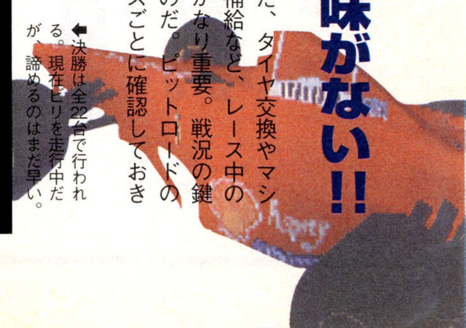
いよいよ決勝。これが本番だ。セッティングがうまくいかなくても、予選でいくら成績が悪くても、ここまで進出することはできる。でも、決勝での失敗は、取り返しがつかないばかりか、ポイントを獲得できないまま終わってしまう。決勝で注意したいのは、やはりマシンの操作。ほかのチームのマシンと初めて走ることになるので、思い通りの走行ラインばかり走ってはいられなくなるからだ。特にスタートはマシン密集状態なので、避けることに専念したい。また、タイヤ交換やマシン修理、燃料補給など、レース中のピットインはかなり重要。戦況の鍵を握っているのだ。ピットロードの位置は各コースごとに確認しておきたい。

ピットインも重要



⬅燃料補給、タイヤ交換のほか、破損時のウイング交換も可能となっている。





⬅決勝は全22台で行われる。現在ビリを走行中だが、諦めるのはまだ早い。



SPECTRAL FORCE スペクトラルフォース

40もの国家が入り乱れ、戦乱の大陸の統一を目論むという戦略シミュレーションゲーム『スペクトラルフォース』。シンプルだが奥深いシステムが魅力的だ。今回はその内容を徹底的に紹介する。

PS プレイステーション｜シミュレーション
アイディアファクトリー　10月9日発売　5800円

ここがポイント 全40ヵ国の統一を目指せ!! 長い戦乱の時代の幕開けだ

このゲームはプレイヤーが一国の君主となり、さまざまな戦略を駆使して大陸統一を目指す戦略シミュレーションゲームだ。プレイヤーがなすべきことは自国の統治をはじめ、部下となる武将の管理、他国への妨害などたくさんある。

まず最初にプレイヤーは4人の君主のうち1人を選ぶことになる。だれを選ぶかによってストーリー、難易度、使う戦略などの条件が変わってくるので、最低でも4回は楽しめるというわけだ。

自分以外の39ヵ国はすべて敵。一時的に不戦同盟を結んだりすることがあるとしても、最後には戦う相手となる。大陸統一は長く困難な戦いなのだ。



⬆時間が進むにつれて敵も戦略を実行していく。中には多くの国を占領する一大強国も現れる。



⬆スタート時にプレイヤーが自国を選ぶ場面。死んだ大魔王の次女ヒロが率いる新生魔王軍、退屈を嫌って戦乱に身を投じる大蛇丸のムロマチ軍などが選べる。

ここがポイント コマンドの種類が月によって変わる!! シンプルさがいいコマンドフェイズ制

月	1月	2月	3月	4月	5月	6月
季節	冬	冬	春	春	春	春
行動コマンド	税収	人事	戦闘	外交	政略	戦闘

月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
季節	夏	夏	秋	秋	秋	冬
行動コマンド	外交	人事	戦闘	外交	戦闘	政略

⬆これが選択できるコマンドの表だ。〝税収〟は年に1度1月にしかない。そのほかのコマンドは年に2～4回用意されている。

多くの戦略シミュレーションでは、コマンドを選ぶことによってさまざまな行動を起こすようになっている。このゲームでも月単位でコマンドを実行していくのだが、面白いのはコマンドフェイズ制というシステム。選べるコマンドが月ごとに変わるというオリジナルシステムだ。

例えば8月は〝人事〟の月で、配下の武将に関するコマンドが用意されている。この月には部下の役職を決定したり新しい人材を探索したりできるのだが、他国に攻め込んだりはできない。それは3月、6月、9月、11月の〝戦闘〟の月を待たねばならないのだ。

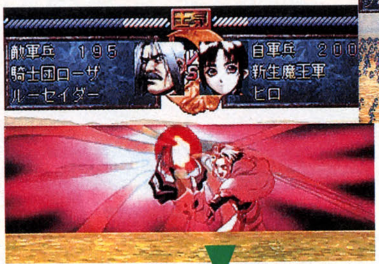
コマンドが多くなってくると作業が煩雑になりがち。コマンドフェイズ制ならテンポよく時間が進むので快適だ。



⬆画面左上の時間表示。色分けされた12ヵ月が円形にレイアウトされていて見やすい。



⬆人事の月、2月。この月に実行できるコマンドは〝役職〟と〝探索〟。これだけ終われば翌月に移れるので、どんどんゲームが進む。



➡キャラクターによっては、必殺技を使う時にムービーが挿入される。



⬆大魔王の娘、ヒロの魔法は恐ろしく強力!! 数の劣勢をもあっというまに覆すほどの威力なのだ。基本的に、敵が密集していればいるほど必殺技の効果は高い。戦闘の最初で必殺技を使うのが有効。



⬆総勢2000人のこのスケール!! 戦況は優勢、一気に決めろ!!



⬆陣形を選んでいるところ。敵の陣形を見つつ、有効な陣形を探すのだ。



⬆武将を出陣させるシーン。敵の戦力をよく考えて戦わせる必要がある。

さく裂する必殺技が戦いの行方を左右する 最大2000人が入り乱れる戦闘シーンを見よ!!

『スペクトラルフォース』の戦闘はわかりやすく、楽しめるシステムだ。コマンドはシンプルで、味方のうちから1人を出陣させ、提示される陣形か必殺技の中から1つ選ぶだけ。ただし地形、気候、士気などの要素を考慮する必要があるので、見た目ほど単純ではない。コマンドを決定すると画面では自分が選んだ陣形そのままに豆つぶのような兵たちが陣を組む。

それぞれの武将が持つ必殺技は強力で、戦いの行方を大きく左右することになる。敵陣をなぎ払う攻撃、味方を守る魔法など内容も多種多様だ。その後、兵士たちが突撃を開始する。最大で2000人にもおよぶ豆粒のようなキャラクターが、入り乱れて戦う様はかなり痛快。一目見て優勢、劣勢がわかるのもいい。





➡志願兵で兵力増加。普通、兵の補給は1月だけなのでとても貴重だ。



➡仙人様が町にやって来る!! この仙人様、諸国を漫遊しているらしい。

ゲームに欠かせないスパイス? 発生するイベントを見逃すな!!

戦力を磨くだけ、といった単純作業に陥りがちのシミュレーションゲーム。そんな状況を救ってくれるのがいろいろなイベントの存在だ。もちろんこの『スペクトラルフォース』でも多くのイベントが用意されている。

発生したイベントは発生国と共に、月の最初に発表される。埋蔵金が発掘される、野生馬が見つかって家畜が増えるなど、その国にとって有利なイベントもあれば、洪水のように国力を下げてしまうイベントもある。

また、イベントとは少し違うが、他国が同盟や服従を持ちかけてくることもある。これらはプレイヤーもコマンドで実行できるものだ。コンピューターも戦略を続けているということ。状況によってはこうした誘いにのってみるのも大切なことだろう。



⬆医師の来訪を受けることもある。この世界では仙人同様、貴重な存在。国民の健康は、国家の財産なのだ。



⬇こちらはよその国に医師が来訪した場合のコメント。べ、別にうらやましくなんかないぞ!!

他にもここもポイント

他にオリジナルのシステムとしては貨幣制度がある。この世界には劣鬼、家畜、金、宝玉の4種類の通貨があり、国によって使っている通貨が異なるのだ。相場の変動をうまく利用して他国の通貨を売買すると、その売買によって儲けることもできる。国力の増強に役立つはず。

また、戦闘では退却の前にろう城をすることもできる。城の防御力を示す結界が十分に強ければ、占領されずに敵を追い返すことができるのだ。政略の月に結果を強化できる。



⬆地形を示すムービー。美しい画像が流れ、一瞬戦闘を忘れさせる。

ストーリーの展開を追え オリジナルのストーリー

ちょっと注目してもらいたいのが、このゲームのストーリー性だ。オープニングのほか、ゲーム中にもやや意味深なムービーが挿入される。プレイヤーが選ぶ君主以外も設定が細かく決められており、その駆け引きも楽しめるはず。



⬆これはゲーム中の1シーン。謎は深まるばかり。



⬆オープニングの1シーン。キャラクターの出会いがいきいきと描かれ、感情移入しやすい。

連載、始めました

ブレス オブ ファイアⅢ

■プレイステーション■ロールプレイング■カプコン■発売中■5800円■CD−ROM

攻略のススメ

第1回目はメーカース峡谷からラパラの灯台まで

今週から『ブレス オブ ファイアⅢ』の連載攻略を始めます。密な攻略内容を目指してがんばります。どうぞよろしく。

攻略3 ベイトを強い男にするには？

関所を抜けてラパラへ入ると、ギルド長の娘のシャッドをめぐっての三角関係問題に首を突っ込むことに。このイベントで、リュウたちはベイトをきたえることになるが、ベイトの攻撃力、防御力、体力すべてを効率よく上げるには、生かさず殺さずといった感じでうまく20ターンを使いきらなくてはならない。ポイントは、ベイトを回復するタイミングと、一撃でベイトがダウンしない程度の攻撃をすること。回復はかりしてもダメ。体力が減らないとベイトは防御をしない。防御しているところへ攻撃しないと、防御力は上がらないので注意。



➡防御力を上げるには、ベイトが防御した時に、ダウンしない程度の攻撃をする。



➡ターンが終わるかベイトがダウンすると、修行は終了。修行結果が出てくる。



⬆ラパラにきたら、イベントを進めるため、ベイトたちの後に必ずシンカーにも話を聞く。



⬆灯台へ向かう決心をすると、ジグと対決。リュウたちはベイトの回復以外は手出しできない。



⬆結局ベイトはケガで灯台へ行けず。かわりに一行が行くことに。

今週の攻略チャート

（闘都ジンメルより）
※これより前の攻略は10／3号を参考にして下さい
▼
メーカース峡谷で馬兄弟と対決
ガーランドが仲間になる
▼
ウィンディアへ
食事会の後、ニーナは1人城に残る
▼
ニーナ、ハニーを追いかける
▼
ニーナ、壊れたハニーとともにパーティーに戻る
▼
東を目指して、ウィンディア東部の関所へ
▼
ラパラでベイトたちに出会う
▼
キャンプ
ニーナ、ベイトを勇気づけようとする
▼
ベイト、ジグに勝つ
この後、ベイトに灯台の修理を頼まれる
▼
灯台へ
（ゲイザーとのボス戦あり）
▼
灯台の最上階で妖精からフェアリーティアをもらう
▼
（次週へ続く）

攻略4 灯台の光をつけるまで

ベイトのかわりに灯台を修理することになったリュウたち。灯台の光をつけるには、まずボイラーにゴースト鉱を入れてからメインバルブを開き、灯台の最上階にあるスイッチを入れなければならない。

➡灯台内部へは、この扉から入る。入る前に、灯台の外に、装備品などのいくつかのアイテムがあるので、それを入手しておこう。





⬅メインバルブを開くには、モニターの波の動きが安定し、波が最高点に達した瞬間にスイッチを入れればいい。

➡最上階へ向かう途中には、ゲイザーが待ち構えている。ゲイザーの目玉ビームは強力なので、気付け薬を用意しよう。





⬅最上階でスイッチを入れると、突然妖精が現れ、フェアリーティアを渡していく。フィールドの花畑でこれを使うと、妖精の元へ行ける。

攻略1 ガーランドが仲間になる

闘都を出たあとは、メーカース峡谷へ。そこでは、馬兄弟（＋ゴロツキ）との対決と、5人目の仲間のガーランドが待っている。馬兄弟とは今度こそ真剣勝負になるので、心して戦おう。



⬅馬兄弟とゴロツキ集団に挟み撃ちされてピンチのリュウたちを、ガーランドが助けてくれる。この後、仲間に。



➡馬兄弟の攻撃で要注意なのは、バルとウペシウム。回復はまめに行おう。

攻略2 ニーナ、再び……

メーカース峡谷後はウィンディアへ。その後ニーナ1人になり、城に隠れていたハニーを追いかけるイベントが始まる。ハニーに追いついた後、ニーナは再びリュウたちと合流する。そして、東の関所へ向かう。

➡ニーナがいないと、ここでのイベントは起こらない。必ずパーティーに加えてから城へ向かおう。





⬅ハニーは最初、地下の酒蔵の、この場所に隠れている。



➡次はニーナの部屋からベランダへ出れば、ハニーが見つかる。



⬅ニーナが合流した後は、ウィンディア東部のモモの塔近くにある関所へ向かおう。

It's NEW

キャラクターの最新イラストとギアのCGを入手!!

Xenogears
ゼノギアス





『ゼノギアス』の最新情報第2弾。巨大人型兵器「ギア」のCGとキャラクターの最新イラストを公開!

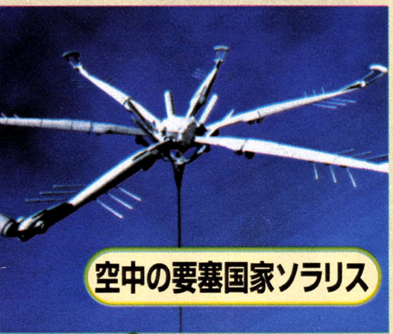
PS	プレイステーション ｜ ロールプレイング
	スクウェア　冬発売　価格未定
	CD-ROM　コンビニ販売あり

冒険を誘うイグニス大陸諸国を紹介!!

イグニス大陸には3つの国がある。大陸の上空にある謎の国家ソラリスもちょっとだけ紹介するの

ゲームの舞台となるイグニス大陸には3つの大国、アヴェ、ニサン、キスレブがある。このうちアヴェは大陸の南域を、キスレブは大陸の北域を領有。それぞれ中央平原の両脇にある山脈の稜線を国境線として分かれている。また、ニサンは大陸の西方に位置する宗教国家で、その教えは全世界に広まっている。だが、これとはまったく別の「教母」という組織も存在する。「教母」とは、大陸各地に支部を持ち本来の目的である布教とは別に、流通経済、文化の保存管理、科学技術振興などを行っていて、一般では確立されていないギアの修理技術なども有している。また、大陸の上空には空中要塞国家ソラリスが存在するが、詳細は不明だ。

⬇この国は大陸の外。というか大陸の上空にある謎の神聖国家ソラリスだ。



空中の要塞国家ソラリス

イグニス大陸の国々

アヴェ

国土の大半が砂漠の国、アヴェ。その首都ブレイダブリクは、王城であるファティマ城を中心に市街が広がっている。人口は約40万で、多民族で構成されているのが特徴。建国者はファティマ1世とされている。隣国キスレブとは、数百年にわたる戦争を繰り広げており、常に国境付近での戦闘が絶えない。現在では、戦争の発端はすでに忘れられ領有拡大とその地下に眠る遺跡資源の争奪戦と化している。一時はアヴェの先王エドバルト3世の尽力によってキスレブとの和平交渉直前まで漕ぎ着けたこともあったが、先王の突然の死によって白紙に戻ってしまい現在に至る。

⬇ここは、アヴェのマーケットだ。たくさんの店舗が並び、活気にあふれている。





➡アヴェで開催される「大武会」の会場。フェイにも出場の機会があるのだろうか?

ニサン

ニサンは、国家というよりも宗教共同体だ。よって首都と称されるものはなく、大聖堂を中心とした信徒の住む住民街が湖の周辺に広がっている。ニサンはその形態上、人の出入りが多く正確な人口は不明。ニサンの国教であるニサン正教関係者に限定するならばその数は約1万、ニサン近隣にすむ信徒を含めれば10万強の人口となる。

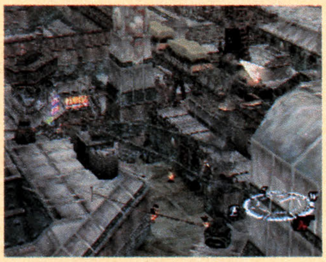
⬇緑豊かなニサン。人々は教母の教えに沿って穏やかに暮らす。



キスレブ

イグニス大陸中央より北をその領有とする軍事大国。首都ノアトゥンは過去の大戦の戦場に建設された巨大都市で、人口は約100万を誇る。また、地中には過去文明の遺物が埋まっており、首都中心部にある総統府の下には大戦時に使用された巨大兵器の残骸が今も眠っている。この超巨大都市の電力を賄っているのも過去文明の遺物である原子炉なの

⬇人々は退廃的で、コロシアムの囚人バトルに明け暮れている。

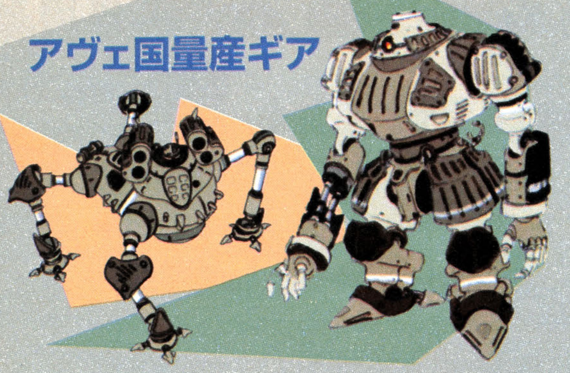


主要ギア&パイロット完全データ集

巨大人型兵器「ギア」の機体データとパイロットであるキャラクターたちを5人を一挙掲載

過去文明の遺産を元に造られた巨大人型兵器「ギア」。多くの謎に包まれたギアだが、現在判明している機体データを紹介しよう。なお、機体データ中のサブジェネレーター出力とフレーム耐久数は、アヴェ軍量産タイプギアを100とした数値である。メインジェネレーター係数は、サブジェネレーター100あたり、どれだけメインジェネレーターパワーを引き出せるかという数値である。

アヴェ国量産ギア



ヴェルトール&フェイ

パイロットデータ

名前	ウォン・フェイフォン
年齢	18歳
身長	177cm
体重	67kg
出身地	不明

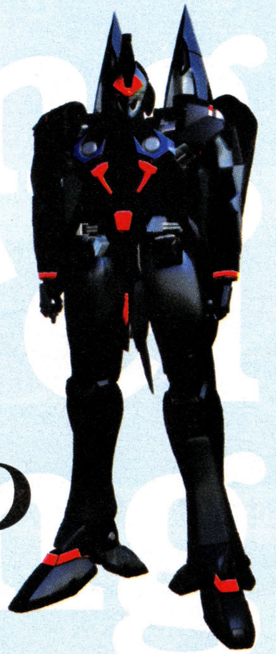
辺境の村ラハンに住む天涯孤独の主人公。過去に起こったある事件が元で、3年前に村にくる以前の記憶を断片的に失っている。日頃は明るく、活発なごく普通の青年なのだが、ある特定の状況下に陥ると破壊的な人格が覚醒する。趣味は絵を描くことで、誰か著名な者の才能を受け継いでいるらしい。武術の腕に優れ、村の子供たちに教えて慕われている。だが、武術をどこで身に付けたかは記憶にない。この辺りは彼の第2の人格や、失われた記憶に関係があるのだろう。



ヴェルトール機体データ

全高	16.3シャール(15.811m)
乾燥重量	17.8カーン(19.224t)
全装備重量	22.7カーン(24.516t)
サブジェネレーター出力	400
メインジェネレーター係数	4.2
稼働時間	480ツァイトル(8.267時間)
フレーム耐久数	260
機体反応値	0.8
エーテル感応値	43.5
表層速度	260レプソル(252.2km/h)
空中速度	970レプソル(940km/h)
装備武器	内装式チェーンガン×1

天涯孤独の主人公



ヴィエルジェ&エリィ

パイロットデータ

名前	エレハイム・ヴァン・ホーテン
年齢	18歳
身長	164cm
体重	46kg
出身地	ソラリス

13歳のとき、ソラリス幼年学校に進学し、その後士官となる。初任務は、キスレブ軍の新型ギアのデータ収集で、見事ギアを奪ったものの操縦ミスでラハンに不時着する。そこでフェイと出会い、彼女は大きな運命の渦に巻き込まれていく。彼女はいくつかの謎を持ち、その1つに肌の色のことがある。両親はガゼル（白色人種系）だが、エリィはスファル（有色人種系）で、間違いなく実の娘だという。またソラリス生まれなので、選民思想の影響を受けている部分がある。



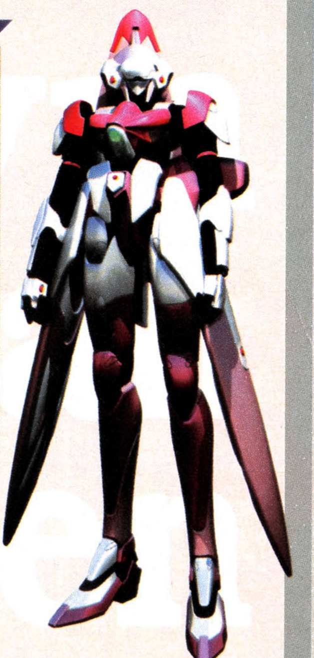
謎の少女

ヴィエルジェ機体データ

全高	15.7シャール(15.229m)
乾燥重量	10.2カーン(11.016t)
全装備重量	14.7カーン(15.876t)
サブジェネレーター出力	410
メインジェネレーター係数	3.4
稼働時間	600ツァイトル(10.333時間)
フレーム耐久数	220
機体反応値	1.0
エーテル感応値	60
表層速度	280レプソル(271.6km/h)
空中速度	850レプソル(824.5km/h)
装備武器	内装式バルカン×2 無線誘導式ビット 格闘戦用ロッド



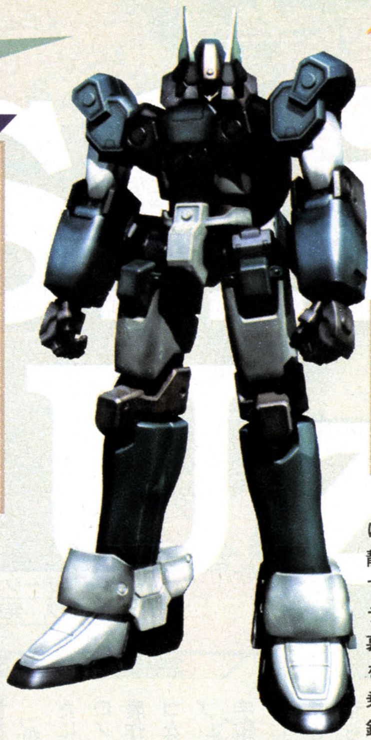
➡異人種であるフェイと話すことに戸惑うエリィ。



過去を知る者

イラスト初公開!!

ヘイムダル&シタン



ヘイムダル機体データ

全高	16.9シャール(16.393m)
乾燥重量	14.0カーン(15.12t)
全装備重量	18.1カーン(19.548t)
サブジェネレーター出力	390
メインジェネレーター係数	4.6
稼働時間	500ツァイトル(8.611時間)
フレーム耐久数	230
機体反応値	0.94
エーテル感応値	38.4
表層速度	250レプソル(242.5km/h)
空中速度	775レプソル(751.75km/h)
装備武器	内装式バルカン×2



➡シタンの趣味は機械いじり。妻のユイも困っている。



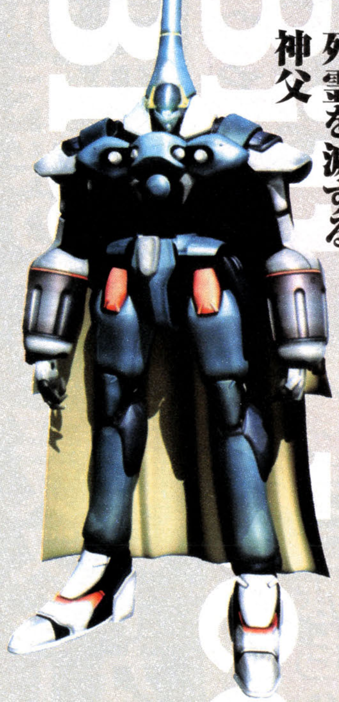
パイロットデータ

名前	シタン・ウヅキ
年齢	29歳
身長	182cm
体重	68kg
出身地	ソラリス

シタンは、村のはずれにある山の頂上に一軒家を建てて住んでいる医者だ。物静かで美しい妻と5歳の娘と共に暮らしている。彼の性格は温厚で、人望も厚くラハンの村人からはシタン先生と呼ばれ、慕われている。争いごととは無縁の生活を送っている彼だが、実は剣客でギアの乗り手でもある。剣客としての彼は、眼鏡を外したときにのみ覚醒する。

シューティア&ビリー

死霊を滅する神父



シューティア機体データ

全高	15.9シャール(15.423m)
乾燥重量	11.6カーン(12.528t)
全装備重量	16.1カーン(17.338t)
サブジェネレーター出力	400
メインジェネレーター係数	3.7
稼働時間	441ツァイトル(7.595時間)
フレーム耐久数	240
機体反応値	4.02
エーテル感応値	50.943.5
表層速度	322レプソル(312.34/h)
空中速度	840レプソル(814.8km/h)
装備武器	内装式バルカン×2 アームガン×2 格納式ハンドガン×2

パイロットデータ

名前	ビリー・リー・ブラック
年齢	16歳
身長	168cm
体重	59kg
出身地	多島海エリア



⬆若くして、神父を務めるビリー。悪霊払いの実力は、確かなモノだ。

ブリガンディア&バルト

王家の血をひく海賊



ブリガンディア機体データ

全高	17.0シャール(16.393m)
乾燥重量	13.9カーン(15.012t)
全装備重量	18.6カーン(20.088t)
サブジェネレーター出力	370
メインジェネレーター係数	4.1
稼働時間	410ツァイトル(7.061時間)
フレーム耐久数	270
機体反応値	1.1
エーテル感応値	40.4
表層速度	350レプソル(339.5km/h)
空中速度	792レプソル(768.24km/h)
装備武器	内装式バルカン×2 マシンキャノン×2 格闘戦用クロー ファランクス×1

パイロットデータ

名前	バルトロメイ・ファティマ
年齢	18歳
身長	183cm
体重	72kg
出身地	アヴェ(ファティマ城)



⬆バルトは海賊だが、アヴェ国のファティマ王家の血を引いている。

Weekly tvGamer 週刊テレビゲーマー の読み

多くの謎を秘めたキャラクターたちがイイ感じ。主人公フェイの破壊的な人格が覚醒したトコロを想像しただけでもうタマラナイっす。また、フェイに対して心を閉ざしているエリィが次第に惹かれていき、ついには、なんていう展開を想像しただけで……って想像ばっかりかい!! 妄想狂？



アストロノーツ（宇宙飛行士）じゃなくてアストロノーカ（宇宙の農家）!?

アストロノーカ

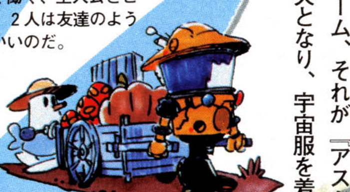
宇宙で農業なんてハイテクなイメージ!?
でも牧歌的な雰囲気の『アストロノーカ』。
子供の頃のイタズラを思い出させるのだ。

PS	プレイステーション	シミュレーション
	エニックス　発売日未定　価格未定	
	CD-ROM	

これが未来のサクセスストーリー？オイラの夢はアストロノーカ!!

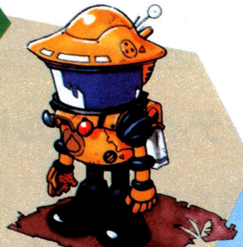
宇宙のファーマー立志伝

『がんばれ森川君2号』を製作したムームーが、新たに世に送り出す新機軸のゲーム、それが『アストロノーカ』。プレイヤーは農夫となり、宇宙服を着て農作業に励むというヘンテコなシチュエーションだ。プレイヤーの最終目的は、宇宙農作物コンクールで優勝し、宇宙一の農家になること。しかし、作物を食い荒らすバブーという変な生き物が出現。プレイヤーとバブーのし烈でマヌケな争いが待っている。



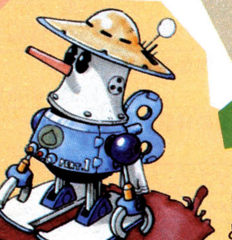
➡仲良く働く、主人公とピート君。2人は友達のように仲がいいのだ。

アストロノーカ



農家を営むために、宇宙の辺境にある小さな星に住む変わり者。農作業のときも宇宙服を着たままなので、素顔は不明。

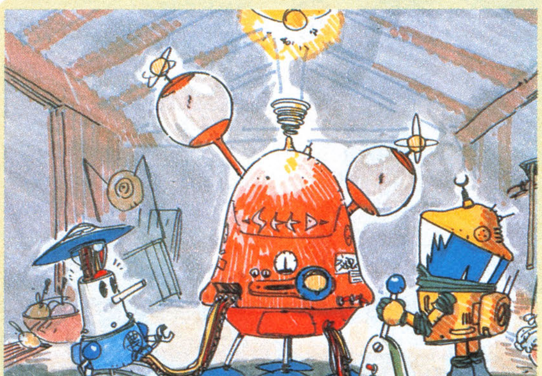
農林ピート1号



農作業をサポートするロボット。バブーやタネの交配情報など、さまざまな情報を提供してくれる。通称はピート君。

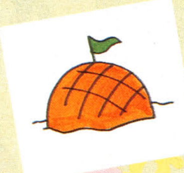
宇宙で採れる野菜はヘンテコなものばかり

宇宙で1番の野菜を作るためには、ただ一生懸命世話すればいいってもんじゃあない。よい作物のタネを手に入れる必要があるのだ。タネは宇宙行商人から買うだけでなく、ゲームがある程度進むと手に入る交配マシーンを使い、複数の種を掛け合わせることもできる。できあがったタネは元のタネの特性を併せ持つはずだが、突然変異で珍しい作物になるかも？

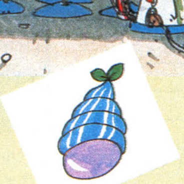


⬆納屋の中に置かれた交配マシーン。実は、すごいハイテクなのだ。操作方法や新種の予想結果はピート君を通して知ることができる。

野菜いろいろ









⬅⬆宇宙の農作物こと、コスモベジタブル。やっぱりヘンテコ。

野菜を作るのはタイヘン!! 珍獣バブーVSアストロノーカ

野菜に群がるジャマ者退治

野菜を食べにくるバブーは、宇宙の農夫の天敵。コイツらを撃退するには、宇宙行商人から買える数々のトラップを仕掛けて、畑に近寄らせないようにするしかない。ただし、バブーは突然変異で進化し、同じトラップに何度も引っかからないので、新たなトラップを仕掛けることが必要。また、複数のトラップを組み合わせて仕掛けることで、より効果的になるコンボトラップという仕掛けもできるのだ。



⬆バブーからトラップで畑を守らないと、生活もままならない。



右上がバブーの基本型。これが突然変異してしまう。形態が変化したバブーは、トラップを破壊したり飛び越えたりできるようになる。頭がよくなる場合もアリ。

進化するバブー

TRAP壱 落とし穴

バブーがすっぽりハマるほど深いものや、ふたが付いていて気づかれにくいものなどもある。バブーはこの落とし穴に落ちると、2度と脱出できない。しかし、足の力が強かったり、羽の生えたバブーには通用しない。



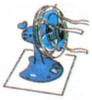
⬅落とし穴に乗ったバブー。あわれ。



TRAP弐 扇風機

バブーを吹き飛ばせるトラップ。吹き飛ばしただけではバブーは無事だが、とりあえず畑に近づくのは防げる。また、吹き飛ばした先に落とし穴があれば、その中に落とすこともできる。ただし、体重の重いバブーだとビクともしない。



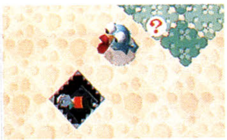


⬆➡ゲームが進むとより強力なタイプも登場。

TRAP参 ジャンプ台



⬅⬇ロデオなのにジャンプ台？ 思いっきり荒々しく吹っ飛ばされそう。危険なカンジ。



ロデオの馬のようなマシン。地中に埋め込み、バブーがその上を通ると遠くに吹っ飛ばせるトラップ。着地点にトラップがあると、ムリヤリ引っかけることができる。種類によって、飛ばせる先が変化する。

TRAP四 熱湯ぶっかけ装置

名前そのまんま。バブーにあつ〜いお湯をぶっかける。熱いのが苦手なバブーに有効だ。さらに温度の高い熱湯をかけるパワーアップ版や、つめた〜い水をかける「冷水ぶっかけ装置」も存在する。



⬅⬇ハンパじゃなくあつ〜いお湯。バブーもイチコロのハズ？

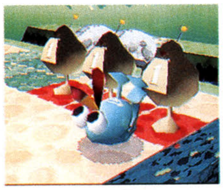


TRAP五 パンチングマシーン

パンチを叩き込む機械ではなく、パンチを容赦なく繰り出すトラップ。バブーが近づくと、必殺のストレートを叩き込む。バブーにとってはヒジョーに恐ろしいシロモノ。弱気なバブーなら1発でKOできるほどの威力があるぞ。ほかにも、グルグル回っていて、周囲に近づいたバブーにフックを繰り出すタイプも登場する。こんなのに耐えられるバブーって、どんな進化をしているの？



⬅⬇畑に近づくバブーに、パンチ、パンチ、パンチ！



TRAP六 風船サービス装置

これだけでは効果を発揮しないもの。いわゆる、コンボトラップ専用のトラップ。このトラップの前を通るバブーの頭にサービス（？）として風船をくくりつけ、バブーの体重を軽くすることができる。このあと、風船をつけたバブーが扇風機の前に行くと、必ず吹き飛ばせる！ 逆に米俵をバブーに取りつけるタイプもあり、こちらの場合は落とし穴と組み合わせると有効となる。



⬇➡前を通るバブーに風船を取り付ける。何も知らないバブーは喜んでいる!?



TRAP七 危険なサイン

これもコンボトラップ専用のもの。強烈な音をサイレンから発して、バブーを驚かせる。まさに危険なトラップ。驚いたバブーはパニック状態に陥ってしまい、しばらくのあいだは面白いように数々のトラップに引っかかってくれる…はずなんだけど。バブーの心臓が強力に進化したら引っかからないかも。ほかにも、カカシのように見た目で驚かせるタイプのトラップもあるのだ。

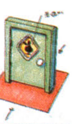




⬅⬆サイレンの音にバブーもビックリ。危険な音ってどんな感じなんだろう。

TRAP八 秘密の扉

コンボトラップ専用。進化したバブーは、トラップになかなか引っかからなくなってしまう。そんなときにこの秘密の扉を仕掛け、さらにその後ろに隠すように落とし穴などの別のトラップを仕掛けておこう。好奇心旺盛なバブーが扉を開けた途端、後ろのトラップに引っかかってくれるという寸法になっているのだ。多少大きなトラップを隠すことができるタイプの扉も手に入る。



⬅⬇扉の向こうには何がある？ ワクワクして扉を開けるバブーをワナにはめろ。



週刊テレビゲーマー tvGamer の読み

『森川君』的キャラがあふれるこのゲーム。サポートロボットのピート君もいいけれど、ここはひとつ憎い敵であるはずのバブーに注目したい。ちょっと見た感じかわいいコイツらは突然変異でいろんな形態に変化するので、見ているだけで飽きないかも。でも、あんまり見とれてばかりいると畑が全滅しちゃうけど。



シリーズ最新作
ロープレでもがんばる
ツインビー!!

ツインビーが帰ってくる！ もちろん舞台はどんぶり島。しかも、冒険の主人公になるのは、プレイヤーのキミ自身なのだ!!

ツインビーRPG

ロールプレイングゲーム

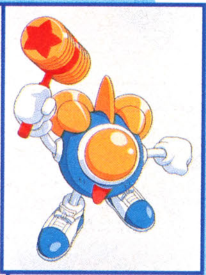
PS	プレイステーション	ロールプレイング
	コナミ 12月発売 価格未定	
	CD-ROM	

あのツインビーが装いを新たにロープレになってまたまた登場

帰ってきたぞ！ ツインビー

「ある日、君（主人公）が部屋でゲームをしていると、テレビの画面が急に乱れ、ノイズとともに声が聞こえてきた。光に包まれた君は、テレビの中へ……」といった導入部を持つ今回の『ツインビー』。主人公になるのはプレイヤー自身で、行方不明になったライトの代わりにツインビーを操縦して、どんぶり島を救う冒険に出ることになる。なお、シリーズでおなじみのキャラクターたちも総出演。物語のカギを握る新キャラクターたちも続々登場するぞ。

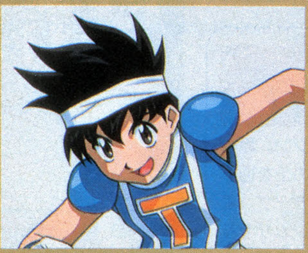




主人公&ツインビー

⬅⬆左はプレイヤーの分身となる主人公の姿。人人の意識集合体・メローラの力で、現実世界から召喚。ツインビーを操縦。

たずねびと



平和を守るツインビーの２代目パイロット。でも、ある事件に巻き込まれてしまい、現在行方不明。いったいどこにいるの？ どんぶり島がピンチなのに〜。

この２人&２機も健在！

パステル&ウィンビー

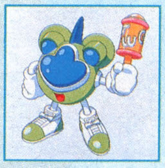




⬆パステルはどんぶり島のアイドルで、優しく素直な女の子だ。シナモン博士がツインビーを参考に作った、ウィンビーを操縦する。

ミント&グインビー

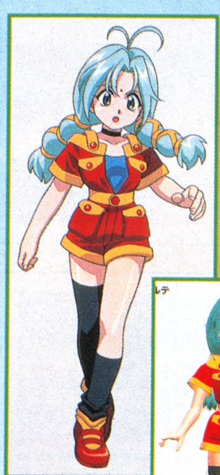




⬆ミントはパステルの弟。幼いので「ばぶばぶ」としかしゃべれないが、実は天才。彼が操縦するグインビーが通訳も兼ねているのだ。

モルテとフィーレン

新キャラクターのモルテとフィーレンは、どんぶり島に住んでいる姉妹。どちらも今回のどんぶり島で起こった事件に深い関わりを持っている。実は２人とも超能力の持ち主で、特に妹のフィーレンの能力は強大。なんと、事件を前もって予知していたほどなのだ。今後も主人公を助けてくれる？





⬆➡こちらはモルテ。２人姉妹のお姉さんだ。超能力を持っている。ちょっと気が強そう。





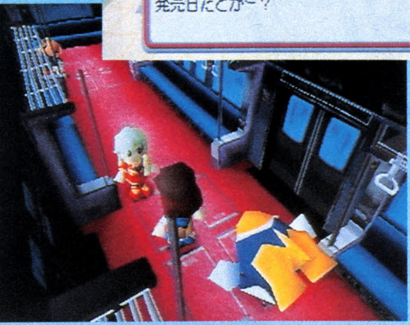
⬅⬆こっちがフィーレン。まだ小さい女の子なので、お姉さんのモルテといつもいっしょにいるみたい。強力な超能力者なのだ。

冒険の舞台はどんぶり島!! 不思議な世界にキミを招待

このゲームのツインビーたちキャラクターは、すべてポリゴンで表現されている。シリーズ初の立体的なツインビーたちをとくと見よ!!



⬆「ファンタジアン」の店長、マドカ。コーヒーはいかが?



⬅電車の中でモルテと会話。ツインビーもいっしょに冒険しちゃうぞ。



➡さっそくモルテとフィーレンに出会った主人公。場所はカニ電神殿駅前だ。これから電車に乗って、神殿に向かうのかな?



⬅会話中の主人公。選択肢の中にある「シイソビー」って、いったい何のことだろう。

新たな危機が迫る!!

キャノビーが開いたままで倒れている、無人のツインビーを見つけた主人公は、あわてていたツインビーに乗せられてしまい、シナモン研究所へ向かう。ここからが、キミとツインビーの冒険の始まり。事件を解決するため、どんぶり島を冒険することになる。ちなみに、登場するキャラクターはすべてポリゴンで描かれている。シリーズ初のポリゴンツインビーの姿をおがめるぞ。

ポップな戦闘シーンがとってもキュート!?

戦闘シーンでも、可愛らしさを発揮するツインビーたち。まだまだ謎の部分が多いけれど、現在判明している戦闘シーンを、誌上でリプレイ!

⬇主人公たちのパーティーメニュー画面。集めたフルーツも表示されている。「ミキサー」のコマンドと関係ある?



戦闘開始!!



➡マップ画面を移動中、敵と遭遇。さあ、戦いの始まりだ!!

闘え!! ポリゴン

マップ画面を移動中、敵と出会うと戦闘シーンになるわけだが、戦闘画面には切り替わらず、マップ画面上で戦うことになる。戦闘はコマンド入力方式で、ツインビーやウィンビーなどのメカに乗って参加。主人公たち本人が戦うわけではないようだ。通常攻撃のほかにベルパワー攻撃というベルパワーポイントを消費する特殊な攻撃も存在。さらに、シューティングゲーム時代からおなじみの「ガッチンコ」や「ビッグショット」などの技を、2機以上が同時に「協力攻撃」として出せるのだ。



⬅ウィンビーのリボン攻撃が決まった。ちなみに通常攻撃デス。



➡戦闘終了後、今のシーンをリプレイ。ツインビーのハンマー攻撃!



➡敵を倒すと、いろいろなフルーツが手に入る。でも、なんの役に立つの?

今のシーンをもう一度
Replay!!

●ツインビー激闘の歴史●

下の一覧表の通り、家庭用の『ツインビー』は86年以来続いている人気シリーズだ。今回の『ツインビーRPG』はその集大成ともいうべき内容。シナモン博士や「レインボーベルアドベンチャー」に初登場のマドカなどが登場するのも魅力なのだ。



⬆メローラは『出たな!! ツインビー』が初登場の人だ。

ツインビーシリーズ一覧表

86年	『ツインビー』(ファミコン)発売
86年	『もえろツインビーシナモン博士を救え』(ファミコン)発売
89年	『ツインビー3』(ファミコン)発売
93年	『Pop'nツインビー』(スーパーファミコン)発売
94年	『ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～』(スーパーファミコン)発売
94年	『ツインビー対戦ぱずるだま』(プレイステーション)発売
95年	『出たなツインビーヤッホー! DELUX PACK』(セガサターン、プレイステーション)発売

Weekly tvGamer の読み
かわいいキャラクターたちが魅力の『ツインビー』シリーズ。今回はこれまでと違い、現実世界から召喚されたプレイヤー自身が主人公となっている。プレイヤーに向けられたメッセージ性が強いストーリー展開になるかも? でも、「シイソビー」とか言ってるからなぁ～。

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン DERBY STALLION 熱闘ブリーダーズカップ

©パリティビット

リニューアル第1回

カリフラワー × カッティングブレード①

父似／母似	気性難（3歳コメ）	落着（3歳コメ）	賢い（2歳コメ）	牡馬牝馬生確率
25頭／22頭	牡8頭 牝11頭 計19頭	牡12頭 牝23頭 計35頭	牡14頭 牝28頭 計42頭	牡32頭 牝68頭 計100頭

カリフラワー × カッティングブレード②

父似／母似	気性難（3歳コメ）	落着（3歳コメ）	賢い（2歳コメ）	牡馬牝馬生確率
20頭／31頭	牡0頭 牝8頭 計8頭	牡25頭 牝20頭 計55頭	牡30頭 牝20頭 計50頭	牡49頭 牝51頭 計100頭

カリフラワー × ロイヤルスキー

父似／母似	気性難（3歳コメ）	落着（3歳コメ）	賢い（2歳コメ）	牡馬牝馬生確率
3頭／12頭	牡0頭 牝8頭 計8頭	牡15頭 牝26頭 計41頭	牡19頭 牝32頭 計51頭	牡35頭 牝65頭 計100頭

カリフラワー × ゲイメセン

父似／母似	気性難（3歳コメ）	落着（3歳コメ）	賢い（2歳コメ）	牡馬牝馬生確率
4頭／17頭	牡0頭 牝2頭 計2頭	牡17頭 牝27頭 計42頭	牡21頭 牝28頭 計49頭	牡37頭 牝63頭 計100頭

インソムニア × カッティングブレード

父似／母似	気性難（3歳コメ）	落着（3歳コメ）	賢い（2歳コメ）	牡馬牝馬生確率
3頭／4頭	牡7頭 牝17頭 計24頭	牡12頭 牝23頭 計35頭	牡3頭 牝22頭 計25頭	牡19頭 牝81頭 計100頭

インソムニア × ロイヤルスキー

父似／母似	気性難（3歳コメ）	落着（3歳コメ）	賢い（2歳コメ）	牡馬牝馬生確率
17頭／31頭	牡10頭 牝15頭 計25頭	牡12頭 牝16頭 計27頭	牡19頭 牝25頭 計44頭	牡38頭 牝62頭 計100頭

インソムニア × ゲイメセン

父似／母似	気性難（3歳コメ）	落着（3歳コメ）	賢い（2歳コメ）	牡馬牝馬生確率
5頭／7頭	牡7頭 牝20頭 計27頭	牡16頭 牝15頭 計31頭	牡18頭 牝19頭 計37頭	牡31頭 牝69頭 計100頭

読者の声

質問「どうして毎週64頭なんですか？ どういう基準で選ばれているんですか？」（多数）
解答 先着順です。つまり届いた馬達は、違反馬でない限りはみーんな出走してます。ちなみに枠順は抽選です。

オカルト

BCレベルの馬を生産？ その前にすることありますよ 全重賞制覇をしよう!!

アウトブリードは絶対になんか効果があるはず。インブリードが、体質が弱くなったり、などのデメリット部分が強調されているということが判明している以上、逆に恩恵が与えられるのはアウトブリードだもんね。(面白配合もたぶんアウトブリードの1種だとは思うけど、ここでいうアウトブリードとは面白でもニックスでもなく、いかなる血もクロスしない配合のことです)

というわけで実験してみましたよ。するとなんだか面白い結果がでたので報告します。

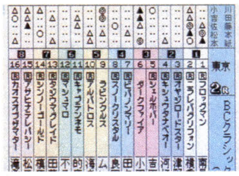
ここに7つの実験結果があります。その中のカリフラワー×カッティングブレード&とカリフラワー×ゲイメセンとカリフラワ×ロイヤルスキーの結果が際だっていいですね。実はこの3つの実験を行った牧場だけ、全(G1制覇&全重賞制覇してるんですね。約半数の馬が落ち着きを言われるなんて、気性C種牡馬では考えられないことですよね。もちろん内在する血統の問題とか承知でいいますが、とりあえず全重賞制覇はやっといて損はないと思いますよ。

実はこの実験、オカルトネタの宝庫で、父似・母似コメントの出やすい配合と出にくい配合があるとか、盛りだくさん。同じ種牡馬でも配合相手が代わるだけで、父似、母似コメントが極端に増減するしね。実験詰めれば面白い結果が出そうなんだけど、今回このネタを取り上げたのは、現在(←)

東京2400 参加頭数 64頭

番	馬名	データ	配合	PASSWORD
1	ラビンクルス	牡6 芦毛 先行 14戦12勝 鳥谷政志	父／Rainbow Quest 母父／ノーザンテースト	ヒナセセガ シヒボパグ テアハデユ テゼゾデア ネボミベメ ガミウヒス アツタヨハ
2	カオスオブザスター	牡5 鹿毛 逃げ 14戦14勝 田中創太郎	父／サンデーサイレンス 母父／ノーザンテースト	ウゴクカデ トラゴドシ メガトパゲ ダミアグメ ゴデギガゾ ゴヒサンラ オニスミゾ
3	キャプテンネモ	牡6 黒鹿毛 逃げ 23戦14勝 鈴木貴幸	父／Pleasanrt Collony 母父／ノーザンテースト	セヌアヨタ ビビユギメ エギメゲブ ガイキテセ サンネリキ ハニンヤホ ザウバノス
4	スノークリスタル	牡5 鹿毛 先行 15戦12勝 小林直人	父／Rainbow Quest 母父／Danzig	ルゾングケ チブココユ ルロイホユ ヘアソムニ カペヨチレ レラゾルア ドゼキムア
5	ビバノンマリー	牡5 黒鹿毛 逃げ 18戦15勝 藤崎雄一郎	父／Rainbow Quest 母父／ノーザンテースト	クロベポヘ トカホクワ ガヘゲユヘ カヨヌギサ シカカレチ ナモコネチ ルドロヘナ

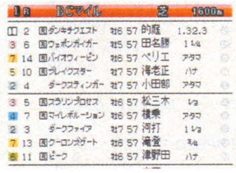


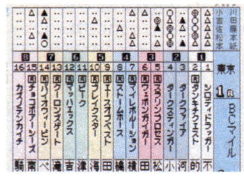


実は最も馬体重が少ないのがこの距離です。平均が徐々に下がり、420キロ前後でまとまって来ました。

東京1600 参加頭数 64頭

番	馬名	データ	配合	PASSWORD
1	ダンキチクエスト	牡6 鹿毛 先行 19戦19勝 荒井善昭	父／Rainbow Quest 母父／Danzig	ワイゾケボ トコケカカ ゲムボレム ドナゼソデ リフセポオ コウリオニ キケデテユ
2	ウエポンガイガー	牡5 黒鹿毛 差し 8戦8勝 上田和樹	父／Sadler's Wells 母父／Danzig	ホレエハセ ボフヤボモ ロタケライ レケゲルエ ハワワニレ ントヤオイ ボゾカブモ
3	バイオウィーピン	牡6 鹿毛 先行 28戦28勝 有馬浩二	父／サンデーサイレンス 母父／スイフトスワロー	ケボノテコ ヨレクボバ ゼクホヘネ ソヌカオウ コンカボウ ナデテンゾ ツモサマケ
4	ブレイクスター	牡7 黒鹿毛 先行 17戦12勝 増田和雄	父／アンバーシャダイ 母父／ダンシングブレーヴ	グカリケギ ソネボエボ ダケベケド ベベダフフ ケウモクン ロウフヘナ ヤホイネオ
5	ダークスティンガー	牡7 鹿毛 先行 40戦 40勝 宮下弘	父／バンブーアトラス 母父／ノーザンテースト	メギンポキ モビヒエリ テメベセメ ツテギネミ ワポンガン ガスビノア ナユアエワ





最近の流行はレインボークエスト×ダンチヒです。出走馬の多いこと。今回差し脚質の馬が強かったですね。

中山2000 参加頭数 64頭

番	馬名	データ	配合	PASSWORD
1	アサヒナニッポ	牡6 黒鹿毛 先行 20戦15勝 松下哲史	父／ニッポーテイオー 母父／Pleasanrt Collony	ドマセトム レンガネポ ワムムデフ ザツチチノ ナクノフト ケオルハワ スサガリゼ
2	カミチノオニタイジ	牡6 鹿毛 先行 20戦20勝 神本健治	父／Rainbow Quest 母父／ノーザンテースト	ヘムペホメ ケミソゼグ ネパレユギ タガガウス ヒサネゴク イスツゾノ イブヌヌブ
3	アサヒナナンパマン	牡6 黒鹿毛 先行 20戦18勝 松下哲史	父／ニッポーテイオー 母父／Pleasanrt Collony	ボゾオスフ ボゾマコビ ヌウシラウ ソリナエホ カヘメンキ トパビネヘ リヤロサゼ
4	エメラルドガール	牝5 栗毛 先行 16戦16勝 松浦健一	父／Sadler's Wells 母父／バンブーアトラス	オツザゴノ ザヘグナポ ユセデブオ ナクネウソ キイノモネ ボヤトドケ ミワヤベナ
5	スターオブキング	牡6 鹿毛 先行 14戦9勝 粕加屋清	父／Rainbow Quest 母父／ノーザンテースト	ウマネペミ ボムゼゼト ハテザリニ ナブフポヤ ナケフリワ ウコアノレ ハヘヤギム





勝馬の馬体重は4―8キロ。どうもこの辺の馬体重でスタミナがある馬ってのがバランス良いですね。頑張りましょう。

TV Gamer杯
ダビスタブリーダーズカップ応募用紙

パスワード

															識別コード				

出走レース

馬名

父馬： **母父馬：**

ひと言

名前： **年齢　　歳**

住所：

電話番号：

読者の声

質問　「リセット馬の表記が無いのはどうしてなんですか？　リセット馬は別レースにしてください」（多数）

解答　リセット馬なんてカワイイもんです。メモリーカードを2枚駆使すれば同じ馬を育て直して別の馬にだってできちゃいますし。どっちが凶悪なんですかねえ。

のＢＣに参加したくてもしにくい人達にもっとダビスタを楽しんで欲しいからなんだね。強い馬を作るばかりじゃ能がないし強い馬作りだけじゃつまんないって人にピッタリでしょ。全ＧＩ・全重賞制覇が「確立の上昇」に関係あったらも〜う楽しい。だまされたと思って頑張ってね。（大堀　犬司）

Game Index ■ゲームインデックス

9.26版

新作ゲームカレンダー

これから発売されるゲームタイトルを、機種別にリストアップする当コーナー。欲しいゲームの発売スケジュールを知りたい人は、ここを見れば完璧!! なお、このページはプレイステーション、セガサターン、ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイに分かれており、それぞれ発売日順にゲームのタイトルが並んでいます。

プレイステーション

10月発売

	タイトル[メーカー]	価格	発売日
SLG	ウイニングポスト2 ファイナル'97 [光栄]	6800円	2日
RCG	オーバードライビン スカイラインメモリアル [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	2日
PZL	サイキックフォースパズル大戦 [タイトー]	5800円	2日
SRP	大航海時代外伝 [光栄]	6800円	2日
ETC	パチスロ完全攻略～クランキープロ～ [日本シスコン]	5200円	2日
STG	ファイナルドゥーム [ゲームバンク]	5800円	2日
RPG	ファイナルファンタジーVIIインターナショナル [スクウェア]	6800円	2日
ADV	ボイスファンタジア [アスク講談社]	6800円	2日
RPG	ラグナキュール [ソニー・ミュージックエンタテインメント]	5800円	2日
RPG	黒の剣 [シーディーブロス]	5800円	9日
SLG	情熱☆熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～ [アスミック]	5800円	9日
SLG	スペクトラルフォース [アイディアファクトリー]	5800円	9日
SLG	スペクトラルフォース初回限定BOX [アイディアファクトリー]	5800円	9日
RCG	FORMULA1 97 [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	5800円	9日
ADV	ムーンライトシンドローム [ヒューマン]	6200円(予価)	9日
ADV	イバラード [システムサコム]	5800円	16日
SLG	Wizard's Harmony 2 [アークシステムワークス]	5500円(予価)	16日
ETC	競馬最勝の法則'97 vol.II [シャングリ・ラ]	5700円	16日
SLG	卒業VACATION [毎日コミュニケーションズ]	5800円	16日
ACT	ストリートファイターコレクション [カプコン]	価格未定	23日
PZL	どきどきシャッターチャンス☆～恋のパズルを組み立てて～ [日本一ソフトウェア]	5800円	23日
ACT	プロジェクト・ガイアレイ [翔泳社]	価格未定	23日
ACT	ボールブレイザー チャンピオンズ [ビーピーエス]	4800円	23日予定
ETC	マリオ武者野の超将棋塾 [キングレコード]	7800円	23日
STG	U.S.ネイビーファイターズ [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	23日
SLG	ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～ [リバーヒルソフト]	価格未定	23日
PZL	スタースイープ [アクセラ]	5800円	30日
ETC	ナムコミュージアムアンコール [ナムコ]	価格未定	30日
BDG	モノポリー [ハズブローインタラクティブ]	5800円	31日予定
ETC	i miss you [コンパイル]	1980円	—
SPT	Adidas Power Soccer International'97 [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	5800円	—
SLG	あの素晴らしい弁当を2度3度 [ポリグラム]	4800円	—
ACT	装甲騎兵ボトムズ外伝青の騎士ベルゼルガ物語 [タカラ]	5800円	—
ACT	装甲騎兵ボトムズ外伝青の騎士ベルゼルガ物語初回限定フィギュア付属 [タカラ]	9800円	—
STG	デッドリースカイ(仮称) [ココナッツジャパンエンターテイメント]	価格未定	—
PZL	トリパズΔ [サントス]	4800円	—
SPT	HYPER TAG MATCH(仮称) [ケイエスエス]	5800円	—
ETC	Parlor! Pro 2 [日本テレネット]	5200円(予価)	—
SLG	BATTLE FORMATION [バンプレスト]	5800円(予価)	—
ETC	パワーステークス Grade1 [スクウェア]	4800円	—
PZL	マネーアイドル エクスチェンジャー [アテナ]	5800円	—
ADV	ラストレポート [ショウエイシステム]	5800円	—
RPG	聖刻1092操兵伝 [ユタカ]	5800円	—
RPG	聖刻1092操兵伝 限定版 [ユタカ]	9800円	—

11月発売

	タイトル[メーカー]	価格	発売日
ARP	グランストリーム伝紀 [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	5800円	6日
ACT	CRITICAL BLOW [バンプレスト]	5800円(予価)	6日
PZL	ぱずるぼぶる3DX [タイトー]	4800円	6日予定
ACT	BLOODY ROAR [ハドソン]	5800円	6日
RPG	アザーライフ・アザードリームス [コナミ]	5800円(予価)	13日
ETC	子育てクイズマイエンジェル [ナムコ]	5800円	13日
SLG	トラ!トラ!トラ! [ダズ]	6800円	13日
STG	アインハンダー [スクウェア]	5800円	20日
ETC	コナミアンティークス～MSXコレクションVol.1～ [コナミ]	4800円(予価)	20日
BDG	ソウルマスター [光栄]	5800円	20日
RPG	Neorude2 [テクノソフト]	5800円(予価)	20日
ACT	ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険 [ビーピーエス]	5800円	20日予定
BDG	まじかるで～と ドキドキ告白大作戦 [タイトー]	5800円	20日予定
ACT	マッドパニックコースター [博報堂]	4800円	20日
SLG	ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGPハイパーヒート [ジャレコ]	価格未定	20日
STG	リーサルエンフォーサーズデラックスパック [コナミ]	5800円(予価)	20日
SLG	あいたくて…your smiles in my heart～おろしたてのダイアリー(仮称) [コナミ]	価格未定	27日
RPG	アサンシア [エクシング]	5800円	27日
STG	GUNTU [エレクトロコインジャパン]	5800円(予価)	27日
RPG	クライムクラッカーズ2 [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	5800円	27日
SLG	ハッピーホテル [東映ビデオ/東北新社]	5800円(予価)	27日
SRP	ファーランドストーリー～四つの封印～ [テイジイエル]	6800円	27日
RCG	ミッドナイトラン～ロードファイター2～ [コナミ]	5800円(予価)	27日
RCG	デアデビル ダービー [ハーベストワン]	価格未定	28日
ADV	R?MJ ザ・ホスピタル(仮称) [バンダイ]	6800円	—
ETC	CALCOLO!～カルコロ!おちものシューティング～(仮称) [クレフインベンション]	4800円	—
RCG	グランツーリスモ [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	5800円(予価)	—
ACT	サイドワインダー2 [アスミック]	5800円	—
ACT	サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～ [カプコン]	5800円	—
PZL	伸縮対戦 It's a のに～! [TMF]	4800円	—
BDG	闘神伝カードクエスト [タカラ]	5800円	—
ETC	ドラゴンビート～レジェンド オブ ピンボール～ [map japan]	5800円	—
PZL	NOON [マイクロキャビン]	価格未定	—
SPT	プリズムコート [富士通パソコンシステムズ]	5800円	—
PZL	ぷよぷよSUN決定盤 [コンパイル]	4800円	—
ETC	ホームドクター [サクセス]	6800円	—

12月発売

	タイトル[メーカー]	価格	発売日
STG	エージェント・アームストロング [NETYOU]	4800円(予価)	4日
ADV	スーパーアドベンチャーロックマン [カプコン]	価格未定	4日
SPT	COMPLETE SOCCER on side [市川ソフト開発]	5800円	11日
SPT	実況Jリーグウイニングイレブン3 [コナミ]	5800円(予価)	11日
ADV	マリアー君たちがうまれた理由ー [アクセラ]	6800円	11日
SPT	ハイパーオリンピックインナガノ [コナミ]	5800円(予価)	18日
RPG	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～ [ライトスタッフ]	6800円	—
ACT	機動戦士Zガンダム [バンダイ]	価格未定	—
BDG	きまぐれマイベイビィ [アクセラ]	5800円(予価)	—
SLG	キングオブプロデューサー [GMF]	6800円(予価)	—
SLG	クラシックロード～優駿編～ [ビクターインタラクティブソフトウェア]	価格未定	—
ACT	クラッシュバンディクー2～コルテックスの逆襲～ [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	価格未定	—
ACT	クロック! バウバウアイランド [メディアクエスト]	5800円(予価)	—
RCG	サイドバイサイドスペシャル [タイトー]	5800円	—
SLG	坂本竜馬・維新開国 [キッド]	4800円	—
ETC	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2(仮称) [ティー・イー・エヌ研究所]	価格未定	—
SPT	ザ・マッチゴルフ [ズーメックス]	5800円	—
RCG	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA～EXTREME SPEED [バップ]	5800円	—
RPG	スペクトラルタワー2 [アイディアファクトリー]	5800円(予価)	—
ACT	チョロQジェット レインボーウィングス [タカラ]	5800円	—
BDG	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう [タカラ]	5800円	—
SLG	電車でGO! [タイトー]	5800円	—
SPT	バーチャルバスフィッシング [イースリースタッフ]	価格未定	—
SPT	バッシングビート [イースリースタッフ]	価格未定	—
SLG	バトルアスリーテス 大運動会 [インクリメントP]	5800円	—
ADV	プリズナーオブアイズ [エクシング]	5800円(予価)	—
ACT	ボンバーマンワールド [ハドソン]	価格未定	—
ETC	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK [バップ]	5800円	—
RCG	名車列伝Greatest70's [エポック社]	5800円	—
SLG	メルティランサー Re-inforce [イマディオ]	価格未定	—
RCG	MOTO RACER [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	—
SLG	夢・色いろ [フェザード]	5800円	—
STG	REAL ROBOTS FINAL ATTACK [バンプレスト]	6800円(予価)	—
RPG	るろうに剣心明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～ [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	価格未定	—
ACT	ロマックス(仮称) [トミー]	価格未定	—

'97年発売

	タイトル[メーカー]	価格	発売日
RCG	アイルトンセナ カートデュエル2 [ギャップス]	5800円	秋
ETC	L.S.D(仮称) [アスミック]	価格未定	秋
PZL	Cu-On-Pa [T&Eソフト]	4800円(予価)	秋
SLG	個人教授La Lecon Particuliere [毎日コミュニケーションズ]	価格未定	秋
RPG	G・O・D pure [イマジニア]	5800円	秋
ADV	Shadow Tower(仮称) [フロム・ソフトウェア]	5800円	秋
ACT	修羅の門 [講談社]	5800円(予価)	秋
ETC	雀じゃん恋しましょ [ビスコ]	価格未定	秋
ACT	ダムダム・ストンプランド [ソニー・ミュージックエンタテインメント]	5800円(予価)	秋
ACT	ツーリングカー グランプリ(仮称) [テイジイエル]	5800円	秋
RPG	どきどきポヤッチオ [キングレコード]	5800円	秋
SLG	バーガーバーガー [ギャップス]	5800円(予価)	秋
RPG	パラダイスロスト [アスキー]	価格未定	秋
ACT	ひっとばっく [日本MMIテクノロジー]	価格未定	秋
SLG	フォトジェニック [サンソフト]	価格未定	秋
RPG	MOON [アスキー]	価格未定	秋
SRP	森の王国(仮称) [アスミック]	価格未定	秋
RPG	LUCIFERD～世紀末への挑戦 [ティー・イー・エヌ研究所]	5800円	秋
SLG	イイナ [イマジニア]	価格未定	冬
SLG	頭文字D [講談社]	価格未定	冬
ADV	宇宙のランデヴー～RAMA～ [ゲームバンク]	6800円(予価)	冬
ACT	ABE a Go Go(仮称) [ゲームバンク]	価格未定	冬
RCG	OPTION チューニングカーバトル(仮称) [エム・ティー・オー]	5800円	冬
RPG	火星物語 [アスキー]	価格未定	冬
STG	幻世虚構・精霊機導弾 [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	5800円	冬
ACT	CYBER EGG BATTLE CHAMPION [バンダイ]	価格未定	冬
ETC	ザ・心理ゲーム3 [ヴィジット]	価格未定	冬
ETC	サイドポケット3 [データイースト]	価格未定	冬
RPG	ジャーム―狙われた街― [ケー・エー・ジェー]	価格未定	冬
RPG	ゼノギアス [スクウェア]	価格未定	冬
ARP	双界儀 [スクウェア]	価格未定	冬

SLG	アフレイドギア [アスミック]	価格未定	—
ETC	青山ラブストーリーズ [コナミ]	価格未定	—
SLG	いくぜ！　ぶたゲー [シャングリ・ラ]	6600円(予価)	—
ETC	囲碁 [アスキー]	6800円	—
ETC	ヴァーチャパークtheフィッシュ～プクプクダイバー～ [光栄]	価格未定	—
SLG	ウォークラフトII：ダークサーガ [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	—
ADV	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク) [アスミック]	価格未定	—
ETC	ＡＩ将棋２ [ゲームバンク]	価格未定	—
ETC	ＳＮＫファンーＣＤ 餓狼伝説編（仮称） [エス・エヌ・ケイ]	価格未定	—
ACT	EGGS OF STEEL [エニックス]	価格未定	—
SPT	NHLオープンアイス(仮称) [ゲームバンク]	3800円	—
SPT	NBAパワーダンカーズ3 [コナミ]	価格未定	—
RPG	オーガリアン～亜人伝～（仮称） [ビジュアルアーツ]	価格未定	—
SPT	All Star Baseball [アクレイムジャパン]	5800円	—
ARP	オメガブースト [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	価格未定	—
RPG	カオス(仮称) [サイバーテック・デザイン]	価格未定	—
RCG	かっとびチューン(仮称) [元気]	価格未定	—
STG	ガルーダ(仮称) [サイバーテック・デザイン]	価格未定	—
SLG	監督～男と女の物語～ [トンキンハウス]	価格未定	—
PZL	究極クイズ こたえてプリーズ [市川ソフト開発]	価格未定	—
ACT	Guilty Gear [アークシステムワークス]	5800円（予価）	—
RCG	グランド・セフト・オート(仮称) [BMGジャパン]	価格未定	—
RPG	幻想水滸伝II [コナミ]	価格未定	—
ACT	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～ [コナミ]	5800円(予価)	—
SPT	ZAP!SNOWBOARDING TRIX [ポニーキャニオン]	5800円	—
STG	THE HIVE WARS [ケイエスエス]	6800円(予価)	—
ACT	サムライスピリッツ天草降臨 [エス・エヌ・ケイ]	価格未定	—
ACT	サムライスピリッツ剣客指南パック [エス・エヌ・ケイ]	価格未定	—
RPG	シェラザード伝説～黄金の帝国～(仮称) [カルチャーブレーン]	価格未定	—
SPT	実況アメリカンベースボール(仮称) [コナミ]	価格未定	—
ETC	実戦パチスロ必勝法！５ [サミー]	価格未定	—
ETC	シミュレーションRPGツクール [アスキー]	5800円(予価)	—
SPT	ジャージーデビル(仮称) [コナミ]	価格未定	—
ADV	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム [バンダイ]	8800円	—
ACT	Jump KID（仮称） [ニュー]	価格未定	—
SPT	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部 [Ｔ＆Ｅソフト]	価格未定	—
ADV	蜃気楼回廊 [プレ・ステージ]	5800円	—
ACT	新体験３Ｄアクション(仮称) [コナミ]	価格未定	—
SPT	スーパーライブスタジアム [アクエス]	価格未定	—
RPG	STAR OCEAN The second Story [エニックス]	価格未定	—
ETC	スノークィーン [東北新社]	4800円	—
ACT	聖龍伝説～外伝～ [バップ]	5800円	—
STG	タイガーシャーク [ゲームバンク]	3800円	—
SPT	タイブレーク [バディ]	価格未定	—
SLG	たまごっち（仮称） [バンダイ]	価格未定	—
ACT	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション（仮称） [カプコン]	価格未定	—
SPT	CHiLL（仮称） [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	—
SLG	テーマホスピタル [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	—
ACT	鉄拳３ [ナムコ]	価格未定	—
SLG	デビュー21 [NECインターチャネル]	価格未定	—
RCG	デューパーズ(仮称) [サイバーテック・デザイン]	価格未定	—
SLG	ときめきメモリアル２(仮称) [コナミ]	価格未定	—
ADV	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.２～彩のラブソング～ [コナミ]	価格未定	—
ADV	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.３ [コナミ]	価格未定	—
RPG	ドラゴンクエストVII [エニックス]	価格未定	—
SLG	トゥルーラブストーリー２ [アスキー]	価格未定	—
RPG	NIGHTMARE PROJECT YAKATA [アスク講談社]	価格未定	—
SLG	NOeL la neige [パイオニアLDC]	価格未定	—
PZL	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	価格未定	—
ADV	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮称) [市川ソフト開発]	価格未定	—
ETC	BUST A MOVE [エニックス]	価格未定	—
ETC	パチンコ倶楽部（仮称） [I.S.C]	価格未定	—
SLG	バックガイナー～よみがえる勇者たち～ [ビング]	価格未定	—
ACT	BUCKLE UP！ [シャングリ・ラ]	6600円(予価)	—
STG	バトルスポーツ [アクレイムジャパン]	5800円	—
SLG	秘密結社Q [ライトスタッフ]	価格未定	—
ACT	飛龍の拳コレクション(仮称) [カルチャーブレーン]	5800円	—
ACT	ファンタスティックス・フォー [アクレイムジャパン]	5800円	—
ACT	フェンサー(仮称) [サイバーテック・デザイン]	価格未定	—
SLG	ブリーディングスタッド２(仮称) [コナミ]	価格未定	—
RPG	Blaze&Blade～Eternal Quest～ [T&Eソフト]	価格未定	—
STG	ブロークンヘリックス [コナミ]	価格未定	—
SLG	フロントミッションオルタナティブ [スクウェア]	5800円	—
ETC	平成棋院 [ゲームバンク]	価格未定	—
SLG	ボールディランド [バンプレスト]	5800円(予価)	—
BDG	ぽのぽ～ど [アミューズ]	価格未定	—
STG	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～ [BMGジャパン]	5800円	—
RPG	魔導都市エルビス [バンプレスト]	価格未定	—
ACT	モータルコンバットトリロジー [ゲームバンク]	3800円	—
ACT	もってけたまごSPECIAL(仮称) [ナグザット]	価格未定	—
ADV	厄惨(やくさん)(仮称) [アイディアファクトリー]	5800円(予価)	—
ACT	リアルバウト餓狼伝説スペシャル [エス・エヌ・ケイ]	価格未定	—
ACT	LIPROS（仮称） [ビジュアルアーツ]	価格未定	—
RPG	竜機伝承～DORAGOON～ [ケイエスエス]	価格未定	—
ACT	ロストワールド ジュラシックパーク [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	—
STG	ロボトロンX [ゲームバンク]	3800円	—
RPG	湾岸デッドヒート２(仮称) [パックインソフト]	価格未定	—
ETC	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～ [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	価格未定	—
RPG	チョコボの不思議なダンジョン [スクウェア]	価格未定	冬
ETC	デジタルアートコレクションヒロ・ヤマガタ [イマジニア]	2980円	冬
SLG	東京魔人学園 [アスミック]	価格未定	冬
SLG	トランスポートタイクーン３Ｄ～めざせ輸送王～ [伊藤忠商事]	5800円	冬
SLG	パチンコホール～新装大開店～ [ネクストン]	6800円	冬
RPG	BOUNTY ARMS [データウエスト]	6800円(予価)	冬
RPG	パラサイト・イヴ [スクウェア]	価格未定	冬
SLG	メビウスリンク3D [伊藤忠商事]	価格未定	冬
ADV	ロストチルドレン [ゲームバンク]	5800円	冬
ETC	RPGツクール３ [アスキー]	5800円(予価)	—
ETC	愛しあう事しかできない [ココナッツジャパンエンターテイメント]	価格未定	—
STG	イメージファイト&エックスマルチプライ／アーケードギアーズ [エクシング]	4800円(予価)	—
ETC	音楽ツクールかなでーる２ [アスキー]	5800円	—
ACT	風のクロノア [ナムコ]	価格未定	—
ETC	棋太平（仮称） [エス・ピー・エス]	価格未定	—
ETC	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～ [光栄]	6800円	—
SLG	コマンド＆コンカー　コンプリート [ヴァージンインタラクティブ]	価格未定	—
ARP	こみゅにてぃぽむ [フィルインカフェ]	5800円	—
ETC	速攻生徒会（仮称） [バンプレスト]	価格未定	—
RPG	ツインビーRPG [コナミ]	価格未定	—
ADV	ツタンカーメンの遺言 [ウィザード]	価格未定	—
SLG	Dear Friends [ビジュアルアーツ]	5800円	—
RPG	テイルズオブデスティニー [ナムコ]	価格未定	—
RPG	true real fantasy（仮称） [ドリームキューブ]	5800円	—
ADV	日本たらればなしツアー②ひとつやふたつ…いつつや怪談 [システムサコム]	5800円(予価)	—
SRP	バウンティー・ソードセカンド [パイオニアＬＤＣ]	価格未定	—
ACT	バブジー [ココナッツジャパンエンターテイメント]	6800円	—
SLG	パワードール２ [アスキー]	価格未定	—
ADV	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件 [リバーヒルソフト]	価格未定	—
STG	メルト～フューチャリングエディbyアイアンメイデン [map japan]	価格未定	—
SPT	LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～（仮称） [市川ソフト開発]	価格未定	—
SLG	リスク　皇帝の決断 [ハズブローインタラクティブ]	5800円	—
ADV	RIVEN THE SEQUEL TO MYST [エニックス]	7900円	—
ACT	ロックマンDASH [カプコン]	5800円	—
STG	ワンダー３／アーケードギアーズ [エクシング]	5800円	—

'98年1月発売

STG	ラヴェイジD.C.X [NETYOU]	5800円(予価)	22日
ACT	キョロちゃんの大冒険（仮称） [トミー]	5800円	—
SLG	重装機兵ヴァルケン２ [日本コンピュータシステム]	価格未定	—
ADV	トゥームレイダー２ [ビクターインタラクティブ]	価格未定	—
STG	トランスフォーマー ビーストウォーズ [タカラ]	価格未定	—
SLG	ネクタリス [ハドソン]	価格未定	—
ADV	バイオハザード２ [カプコン]	価格未定	—
ACT	PARANOIASCAPE [マチルダ]	5800円	—
SPT	FIFAサッカー'98 [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	—
ACT	メタルフィスト [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	—
RCG	湾岸トライアル [パックインソフト]	価格未定	—

'98年2月発売

SRP	精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～ [翔泳社]	5800円(予価)	26日予定
SPT	NHL'98 [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	—
RPG	The Legend Of Heroes III 白き魔女もう一つの英雄たちの物語 [GMF]	5800円(予価)	—
SLG	ブリガンダイン -幻想大陸戦記- [イースリースタッフ]	5800円	—
SLG	Project-V6（仮称） [ゼネラルエンタテイメント]	5800円	—
ADV	ユニバーサルナッツ（仮称） [レイアップ]	価格未定	—

'98年発売

ACT	新日本プロレスリング闘魂烈伝３ [トミー]	価格未定	３月
ACT	装甲騎兵ボトムズ [タカラ]	5800円	３月
RPG	The Legend Of Heroes英雄伝説1&2ドラゴンスレイヤー(仮称) [GMF]	5800円(予価)	４月
SLG	すたあ☆もんじゃ [ＧＭＦ]	5800円	５月
RPG	The Legend Of Heroes IV 英雄伝説４ 紅い雫(仮称) [GMF]	5800円(予価)	６月
ACT	クーリエ・クライシス(仮称) [ＢＭＧジャパン]	価格未定	新春
SLG	ASH TO ASH [イースリースタッフ]	価格未定	春
SLG	あいたくて…your smiles in my heart [コナミ]	価格未定	春
RPG	英雄志願Gal Act Heroism [マイクロキャビン]	6800円	春
SPT	NBA LIVE'98 [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	春
RPG	アンシャントロマン [日本システム]	6800円(予価)	春
SLG	快刀乱麻 [イマディオ]	価格未定	春
RPG	銃夢（仮称） [バンプレスト]	価格未定	春
SRP	七英雄物語～レーミリアの奇跡～（仮） [バンダイビジュアル]	5800円	春
ETC	ジャングルパーク [バンダイビジュアル]	4800円	春
ADV	卒業M [イースリースタッフ]	価格未定	春
SPT	Ｄ－Ｏ（ディー・オー） Single Basketball [マチルダ]	5800円	春
STG	ボカンですよ [バンプレスト]	5800円(予価)	春
SLG	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス [元気]	価格未定	春
SLG	みつめてナイト [コナミ]	価格未定	春
SRP	リアルロボット戦線 [バンプレスト]	6800円(予価)	春
ACT	ADVANCED V.G.２ [テイジイエル]	5800円	—
ADV	Over Blood ２ [リバーヒルソフト]	価格未定	—
RPG	ガーディアンリコール～守護獣召喚～ [エクシング]	価格未定	—
ADV	最終電車 [ヴィジット]	価格未定	—
SPT	JリーグエキサイトステージV1 [エポック社]	価格未定	—
RCG	Screamer２（仮称） [市川ソフト開発]	価格未定	—
ACT	メタルギアソリッド [コナミ]	価格未定	—
STG	メタルドレッド [バンダイビジュアル]	5800円	—

発売日未定

SLG	アストロノーカ [エニックス]	価格未定	—

※RPGはロールプレイング、SLGはシミュレーション、ARPはアクションロールプレイング、SRPはシミュレーションロールプレイング、ACTはアクション、STGはシューティング、ADVはアドベンチャー、SPTはスポーツ、BDGはボードゲーム、RCGはレース、PZLはパズル、ETCはその他のジャンルを表しています。また、新しく発表されたゲームタイトルは赤い文字に、発売日に変更のあったものは青い文字になっています。

ETC	デビルサマナーソウルハッカーズ悪魔全書２ [アトラス]	価格未定	—
ACT	忍ペンまん丸 [エニックス]	価格未定	—
ADV	プリズナーオブアイス [エクシング]	価格未定	—
RPG	プリンセスクエスト [インクリメントP]	5800円(予価)	—
RPG	プリンセスクエスト特別限定版 [インクリメントP]	5900円	—
SRP	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ [イマジニア]	5800円	—
ADV	ユニバーサルナッツ(仮称) [レイアップ]	価格未定	—

'97年発売

SLG	大江戸ルネッサンス [パックインソフト]	価格未定	秋
ETC	音楽ツクールかなでーる２ [アスキー]	5800円（予価）	秋
ADV	The Wizardryネメシス（仮称） [ショウエイシステム]	価格未定	秋
ETC	サウンドノベルツクール２ [アスキー]	5800円(予価)	秋
SRP	ゼルドナーシルト [セガ]	6800円	秋
ETC	DJwars [SPIKE]	5800円(予価)	秋
PZL	ティンクルスタースプライツ [ＡＤＫ]	価格未定	秋
SLG	フォトジェニック [サンソフト]	価格未定	秋
SLG	頭文字Ｄ [講談社]	価格未定	冬
ADV	宇宙のランデヴー～RAMA～ [ゲームバンク]	価格未定	冬
ACT	サイキックフォース [ゲームバンク]	価格未定	冬
ADV	ジャングルパーク（仮称） [ＢＭＧジャパン]	4800円	冬
ACT	ダンジョンズ＆ドラゴンズ（R）コレクション（仮称） [カプコン]	5800円	冬
ADV	七つの秘館 戦慄の微笑 [光栄]	価格未定	冬
STG	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～ [ＢＭＧジャパン]	5800円	冬
RPG	AZEL―パンツァードラグーンRPG― [セガ]	価格未定	—
STG	イメージファイト＆エックスマルチプライ／アーケードギアーズ [エクシング]	4800円(予価)	—
SLG	Wizard's Harmony 2 [アークシステムワークス]	6800円	—
ACT	エドワードランディ／アーケードギアーズ [エクシング]	4800円(予価)	—
ACT	Guilty Gear [アークシステムワークス]	5800円(予価)	—
ADV	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～ [ハドソン]	価格未定	—
ADV	金田一少年の事件簿 [ハドソン]	価格未定	—
RPG	グランディア [ゲームアーツ]	価格未定	—
ADV	この世の果てで恋を唄う少女YU-NO [エ・ル・フ]	価格未定	—
ETC	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～ [光栄]	6800円	—
ETC	シミュレーションＲＰＧツクール [アスキー]	5800円(予価)	—
ADV	スノークイーン [アリアドネメディア]	価格未定	—
RCG	SONIC R [セガ]	5800円	—
SLG	ソロ・クライシス [クインテット]	価格未定	—
ARP	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE [パイオニアLDC]	価格未定	—
ETC	DREAMSQUARE山田まりあ [ビデオシステム]	3800円(予価)	—
ADV	ファンズ・フォルム [日本MMIテクノロジー]	5800円(予価)	—
SPT	プロ野球チームもつくろう！ [セガ]	価格未定	—
RPG	魔法学園ルナ! [角川書店]	6800円(予価)	—
ETC	幻の魚The Phantom Fish [ソフトオフィス]	価格未定	—
SLG	リフレインラブ～あなたに逢いたい～ [リバーヒルソフト]	価格未定	—
STG	ワンダー３／アーケードギアーズ [エクシング]	5800円(予価)	—

'98年発売

SLG	坂本竜馬・維新開国 [キッド]	4800円	１月
ETC	卒業アルバム（仮称） [小学館プロダクション]	3800円	１月
RPG	ダンジョン・マスターネクサス [ビクターインタラクティブソフトウェア]	価格未定	１月
ADV	魔法少女プリティサミー～ハートのきもち～ [NECインターチャネル]	6800円(予価)	１月
ETC	マリオ武者野の超将棋塾 [キングレコード]	7800円	１月
ACT	メタルフィスト [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	１月
BDG	テナントウォーズ [キッド]	5800円	２月
ACT	クーリエ・クライシス（仮称） [ＢＭＧジャパン]	価格未定	新春
ADV	サクラ大戦２～君、死にたもうことなかれ～ [セガ]	価格未定	新春
RPG	英雄志願Gal Act Heroism [マイクロキャビン]	6800円	春
ADV	クロス探偵物語 [ワークジャム]	価格未定	春
ETC	超FLAPPY [デービーソフト]	5800円	春
SLG	ふぁっしょんタウン [ダイキ]	価格未定	春
RPG	WORLD SOCCER RPG（仮称） [エニックス]	価格未定	春
RPG	わくわくぷよぷよダンジョン [コンパイル]	価格未定	春
ADV	SYNCRONICITY [ＡＤＭ]	価格未定	夏
ADV	THE RUINS [ＡＤＭ]	価格未定	夏
ACT	ADVANCED V.G. 2（仮称） [テイジイエル]	6800円	—
SPT	Ｊリーグエキサイトステージ V１ [エポック社]	価格未定	—
SLG	スチームハーツ [テイジイエル]	7800円	—

発売日未定

ACT	悪魔城ドラキュラＸ～月下の夜想曲～ [コナミ]	価格未定	—
ACT	あすか120%リミテッド [アスク講談社]	価格未定	—
ETC	囲碁 [アスキー]	6800円	—
ACT	ヴァンパイアセイヴァー [カプコン]	価格未定	—
SLG	ウォークラフトII：ダークサーガ [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	—
ETC	ＳＮＫファンーＣＤ 餓狼伝説編（仮称） [エス・エヌ・ケイ]	価格未定	—
STG	X2 [カプコン]	5800円	—
SPT	All Star Baseball [アクレイムジャパン]	5800円	—
SLG	かもめ大作戦～女神たちのささやき～ [ビング]	価格未定	—
STG	GUNGRIFFON II [ゲームアーツ]	価格未定	—
SLG	機動戦士ガンダム ギレンの野望（仮称） [バンダイ]	価格未定	—
STG	究極タイガーII PLUS [ナグザット]	5800円	—
RPG	幻想水滸伝 [コナミ]	価格未定	—
ACT	コントラ～レガシー・オブ・ウォー [コナミ]	価格未定	—
SLG	サイバードール復刻版 [アイマックス]	3900円	—
SPT	実況Ｊリーグ 炎のストライカー [コナミ]	価格未定	—
SPT	ジュンクラシック（仮称） [Ｔ＆Ｅソフト]	価格未定	—

サターン

	タイトル[メーカー]	価格	発売日

10月発売

SLG	ウイニングポスト２ ファイナル'97 [光栄]	6800円	２日
ACT	御意見無用Anarchy in the NIPPON [ケイエスエス]	5800円	２日
ADV	きゃんきゃんバニー・エクストラ [キッド]	6800円	２日
ACT	サムライスピリッツ天草降臨 [エス・エヌ・ケイ]	5800円	２日
ACT	サムライスピリッツ天草降臨（お買い得パック） [エス・エヌ・ケイ]	7800円	２日
PZL	全国制服美少女グランプリファインドラブ [ダイキ]	4800円	２日
SRP	毛利元就 ～誓いの三矢～ [光栄]	7800円	２日
BDG	Tactics Formula [セガ／アキ]	5800円	９日
ETC	デザエモン２（DEZA２） [アテナ]	5800円(予価)	９日
ACT	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖(おにぎりにんぽうちょう)〈金(ゴールド)〉 [ジャレコ]	5800円	９日
STG	GVECTOR [ソフトオフィス]	5800円	16日
SLG	Tactical Fighter [メディアリング]	6800円	16日
ETC	落ちゲー・デザイナー作ってポン! [パックインソフト]	5800円	23日
SLG	銀河英雄伝説plus [徳間書店]	5800円	23日
SPT	スティープ・スロープ・スライダーズ パックインソフト]	5800円	23日
SLG	仙窟活龍大戦カオスシード(仮称) [ネバーランドカンパニー]	6800円(予価)	23日
ACT	全日本プロレス FEATURING VIRTUA [セガ]	5800円	23日
PZL	ぱすてるみゅーず [ソフトオフィス]	4800円	23日
ADV	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件 [リバーヒルソフト]	価格未定	23日
ACT	ロスト・ワールドジュラシック・パーク [セガ]	5800円	23日
BDG	CULDCEPT [大宮ソフト]	5800円	30日
PZL	コラムスアーケードコレクション(SEGA AGES) [セガ]	4800円	30日
ADV	街 [チュンソフト]	5800円	30日
STG	レイヤーセクションII [メディアクエスト]	5800円	30日
ETC	i miss you [コンパイル]	1980円	—
ETC	仮面ライダー作戦ファイル１ [東映ビデオ]	6800円	—
SRP	TILK～青い海から来た少女～ [テイジイエル]	6800円	—
SLG	トランスポートタイクーン [イマジニア]	6800円	—
ETC	海辺でリーチ [毎日コミュニケーションズ]	5800円(予価)	—
STG	FAKE DOWN [システムサコム]	価格未定	—
RPG	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～ [ヒューマン]	6200円(予価)	—
SRP	RONDE（ロンド）～輪舞曲～ [アトラス]	6800円	—

11月発売

SLG	Formula Grand Prix1997 [ココナッツジャパンエンターテイメント]	6800円	６日予定
ETC	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ [セガ]	4800円	13日
SLG	Ｊリーグプロサッカークラブをつくろう! ２ [セガ]	5800円	20日
ACT	ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの冒険 [ビーピーエス]	5800円	20日予定
ETC	プラドルDISC vol. 7 麻生かおり [Sada Soft]	3000円	20日
SRP	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～ [コナミ]	4800円(予価)	27日
ACT	X-MEN VS.STREETFIGHTER [カプコン]	7800円	27日
SRP	Tilk～青い海から来た少女～ [テイジイエル]	6800円	27日
ADV	七ツ風の島物語 [エニックス]	価格未定	27日
ACT	バブルシンフォニー [ビング]	3800円	27日
ETC	プラドルDISC vol. 8 古川恵美子 [Sada Soft]	3000円	27日
SLG	ガイア・ブリーダー [アスペクト]	5800円	—
SLG	GRANDREAD [バンプレスト]	5800円(予価)	—
RCG	セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ [セガ]	価格未定	—
ADV	センチメンタル・グラフティ [NECインターチャネル]	価格未定	—
RPG	デビルサマナー～ソウルハッカーズ～ [アトラス]	6800円(予価)	—
PZL	NOON [マイクロキャビン]	4800円	—
SLG	ネクストキング恋の千年王国 [バンダイ]	6800円	—
ETC	麻雀学園祭 [メイクソフトウェア]	6800円	—
ETC	麻雀学園祭㊙CD付き初回限定版 [メイクソフトウェア]	8800円	—
ETC	メッセージ・ナビ [シムス]	2800円	—
SLG	湾岸トライアルラブ [パックインソフト]	価格未定	—

12月発売

SPT	実況パワフルプロ野球'97（仮称） [コナミ]	価格未定	４日
ADV	スーパーアドベンチャーロックマン [カプコン]	5800円	４日
ETC	デジグ ラッセン ～アートコレクション～ [増田屋コーポレーション]	5800円	４日
ETC	デジグ マックナイト ～アートコレクション～ [増田屋コーポレーション]	5800円	４日
ETC	プラドルDISC vol. 9 永松恵子 [Sada Soft]	3000円	４日
SLG	Hop Stepあいどる☆ [メディアエンターテイメント]	6800円	４日
ADV	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語Special [フォグ]	5800円	11日
ETC	プラドルDISC vol.10 真崎麻衣 [Sada Soft]	3000円	11日
ADV	マリアー君たちがうまれた理由ー [アクセラ]	6800円	12日予定
ETC	テクストート・ルド～アルカナ戦記～ [パイ]	価格未定	18日
SRP	ファーランドサーガ [テイジイエル]	6800円	18日
ETC	プラドルDISC vol.11 廣瀬真弓 [Sada Soft]	3000円	18日
ADV	Ｒ？ＭＪ（仮称） [バンダイ]	6800円	—
BDG	アルカナ・ストライクス [タカラ]	価格未定	—
ACT	クロック！ パウパウアイランド [メディアクエスト]	5800円（予価）	—
ACT	サターンボンバーマン ファイト!! [ハドソン]	価格未定	—
ETC	SANKYO FEAVER実機シミュレーションS Vol.2[ティー・イー・エヌ研究所]	価格未定	—
RCG	ＧＴ24 [ジャレコ]	価格未定	—
SRP	シャイニング・フォース・シナリオ1(仮称) [セガ]	4800円	—
SLG	水滸伝天導一〇八星 [光栄]	7800円	—
ADV	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア(仮称) [ジャレコ]	価格未定	—
ETC	速攻生徒会 [バンプレスト]	5800円(予価)	—
BDG	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう [タカラ]	5800円	—

RPG	ポケットモンスター〈64DD対応〉[任天堂]	価格未定	3月
RPG	MOTHER 3〈64DD対応〉[任天堂]	価格未定	3月
ETC	マリオペイント64〈64DD対応〉(仮称)[任天堂]	価格未定	3月
ADV	ジャングル大帝 [任天堂]	価格未定	春
ACT	トニックトラブル [UBIソフトジャパン]	価格未定	春
SLG	フライトシミュレーター(仮称)[ビデオシステム]	価格未定	—
RCG	レースゲーム(仮称)[ビデオシステム]	価格未定	—

発売日未定

ACT	悪魔城ドラキュラ3D(仮称)[コナミ]	価格未定	—
SPT	NBA IN THE ZONE'98(仮称)[コナミ]	価格未定	—
SPT	ウェイン グレツキーホッケー(仮称)[ゲームバンク]	価格未定	—
RCG	F-ZERO64 [任天堂]	価格未定	—
RCG	カービィのエアライド [任天堂]	価格未定	—
ACT	G.A.S.P.!!～Fighters' NEXTream～(ガスプ～ファイターズネクストリーム)[コナミ]	価格未定	—
ETC	雷のごとく～超高速囲碁～ [セタ]	9800円	—
RCG	キャバリーバトル3000 [日本システムサプライ]	価格未定	—
ADV	金田一少年の事件簿(仮称)[ハドソン]	価格未定	—
ETC	Cu-On-Pa [T&Eソフト]	9800円	—
SPT	ゴルフ [任天堂]	価格未定	—
SPT	実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)[コナミ]	価格未定	—
SPT	実況パワフルプロ野球5(仮称)[コナミ]	価格未定	—
SPT	超空間ナイタープロ野球キング2(仮称)[イマジニア]	価格未定	—
ACT	忍たま乱太郎64(仮称)[カルチャーブレーン]	7800円(予価)	—
ACT	バギーブギ [任天堂]	価格未定	—
RPG	ハイブリッドヘブン(仮称)[コナミ]	価格未定	—
ACT	バンジョー・カズーイ [任天堂]	価格未定	—
ACT	ピカチューげんきでちゅう [任天堂]	価格未定	—
RPG	ポケモン64 [任天堂]	価格未定	—
ACT	ボディーハーベスト [任天堂]	価格未定	—
ADV	ミッションインポッシブル [パックインソフト]	価格未定	—
ACT	ラストレジオンUX(仮)[ハドソン]	価格未定	—

スーパーファミコン

	タイトル[メーカー]	価格	発売日
	11月発売		
LG	同級生2 [バンプレスト]	7980円(予価)	—
	'97年発売		
ACT	マジックボール [パウ]	6800円	—
	発売日未定		
ETC	ああっ女神様っ [ケイエスエス]	10800円(予価)	—
SPT	ファイティングアイスホッケー [ココナッツジャパンエンターテイメント]	9980円	—

ゲームボーイ

	タイトル[メーカー]	価格	発売日
	9月発売		
ACT	ゲームボーイギャラリー2 [任天堂]	3000円	26日
ETC	おやつクイズ もぐもぐQ [スターフィッシュ]	3500円	26日
SLG	ミニ4ボーイII FINAL EVOLUTION [ジェイウイング]	4800円	26日予定
ETC	プロ麻雀兵(つわもの)[カルチャーブレーン]	3980円	—
	10月発売		
SLG	ゲームで発見!! たまごっち2 [バンダイ]	4500円	17日
	11月発売		
ETC	コレクションポケット10個のゲームが入って面白さ100倍 [ナグザット]	3980円	21日
SLG	メダロット(カブト)[イマジニア]	3980円	—
SLG	メダロット(クワガタ)[イマジニア]	3980円	—
	12月発売		
ACT	悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～ [コナミ]	3980円(予価)	4日
ACT	がんばれゴエモン～黒船党の謎～ [コナミ]	3980円(予価)	4日
ETC	コナミGBコレクションvol.2 [コナミ]	3980円(予価)	11日
ACT	ポケットボンバーマン [ハドソン]	価格未定	—
	'97発売		
RPG	ポケットモンスター2金 [任天堂]	価格未定	秋
RPG	ポケットモンスター2銀 [任天堂]	価格未定	秋
ETC	サンリオうらないパーティ [イマジニア]	価格未定	冬
SLG	牧場物語GB [パックインソフト]	価格未定	—
	'98発売		
ACT	キョロちゃんワールド(仮称)[トミー]	価格未定	1月
SLG	ネクタリスGB(仮)[ハドソン]	価格未定	11月
	発売日未定		
SLG	頭文字D [講談社]	価格未定	—
ETC	コナミGBコレクションvol.3 [コナミ]	価格未定	—
ETC	コナミGBコレクションvol.4 [コナミ]	価格未定	—
RPG	シェラザード伝説 [カルチャーブレーン]	3980円	—

SLG	神罰人生の意味 [ガイナックス]	価格未定	—
SLG	Super301S.Q.(仮称)[日本物産]	価格未定	—
RPG	スタートリング・オデッセイ1―ブルーエボリューション [レイフォース]	価格未定	—
RPG	スタートリング・オデッセイ2―魔龍戦争 [レイフォース]	価格未定	—
RPG	スタートリング・オデッセイ3―ミレニアムの聖戦 [レイフォース]	価格未定	—
RPG	スチームパイレーツ(仮称)[ネバーランドカンパニー]	価格未定	—
ADV	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)[セガ]	価格未定	—
SLG	ダービースタリオン(仮称)[アスキー]	価格未定	—
SLG	たまごっち(仮称)[バンダイ]	価格未定	—
SPT	CHiLL [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	—
ETC	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩のラブソング～ [コナミ]	価格未定	—
ETC	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 [コナミ]	価格未定	—
SRP	ドラゴンナイト [エ・ル・フ]	価格未定	—
SRP	ドラゴンナイト4 [NECインターチャネル]	価格未定	—
ACT	バーチャファイター3 [セガ]	価格未定	—
ACT	ハートオブダークネス [セタ]	価格未定	—
ADV	バイオハザード2 [カプコン]	価格未定	—
ETC	パチンコ倶楽部(仮称)[ISC]	価格未定	—
ETC	パチンコファイター(仮称)[プレ・ステージ]	価格未定	—
SLG	パチンコホール～新装大開店～ [ネクストン]	6800円	—
STG	バトルガレッガ [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	5800円	—
RPG	BAROQUE [スティング]	価格未定	—
RCG	パワードリフト(SEGA AGES)[セガ]	価格未定	—
RPG	ファンタシースター(仮称)(SEGA AGES)[セガ]	価格未定	—
ETC	V.R.麻雀(仮称)[日本物産]	価格未定	—
SRP	BLACK/MATRIX [NECインターチャネル]	価格未定	—
RPG	プリンセスクラウン [アトラス]	5800円	—
RCG	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)[セガ]	価格未定	—
ETC	プロピンボール [イマジニア]	価格未定	—
SLG	放課後恋愛クラブ―恋のエチュード― [サンソフト]	価格未定	—
SLG	ボールディランド [バンプレスト]	6800円	—
ACT	MARVEL SUPERHEROES VS. STREETFIGHTER [カプコン]	価格未定	—
RPG	魔導物語 [コンパイル]	5800円	—
ADV	無人島物語外伝考古学者高持慎一郎(仮称)[ケイエスエス]	価格未定	—
ETC	メモリアルセレクションVOL.2(SEGA AGES)[セガ]	価格未定	—
ACT	もってけたまごSPECIAL(仮称)[ナグザット]	価格未定	—
SLG	モトクロス(仮称)[ココナッツジャパンエンターテイメント]	価格未定	—
SLG	モンスターメーカー・ホーリーダガー [NECインターチャネル]	6800円(予価)	—
SPT	US ドラッグチャンプ [日本物産]	価格未定	—
ACT	リアルバウト餓狼伝説スペシャル [エス・エヌ・ケイ]	価格未定	—
RPG	ルナ エターナルブルー(仮称)[ゲームアーツ]	価格未定	—
ETC	ワーズ(仮称)[ショウエイシステム]	6800円(予価)	—
RCG	ワイプアウトXL [ゲームバンク]	価格未定	—

ニンテンドウ64

	タイトル[メーカー]	価格	発売日
	10月発売		
SPT	Jリーグイレブンビート1997 [ハドソン]	6980円	24日
ACT	ヘクセン [ゲームバンク]	7800円(予価)	—
	11月発売		
RCG	ディディーコングレーシング [任天堂]	価格未定	21日
SPT	ファミスタ64 [ナムコ]	価格未定	28日
ETC	森田将棋64 [セタ]	価格未定	28日
STG	ワイルドチョッパーズ [セタ]	8800円	28日
ACT	カメレオン・ツイスト [日本システムサプライ]	価格未定	—
	12月発売		
RCG	トップギアラリー [ケムコ]	価格未定	5日
SPT	ハイパーオリンピックインナガノ64 [コナミ]	価格未定	18日
ACT	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 [ハドソン]	価格未定	—
ARP	ゼルダの伝説64 [任天堂]	価格未定	—
STG	SONIC WINGS ASSAULT(アサルト)[ビデオシステム]	8800円(予価)	—
ACT	ヨッシーアイランド64 [任天堂]	価格未定	—
BDG	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド [バンダイ]	6800円	—
	'97年発売		
SPT	バーチャル・プロレスリング64(仮称)[アスミック]	価格未定	秋
RCG	エアロゲイジ [アスキー]	価格未定	秋
ETC	キラッと解決!64探偵団 [イマジニア]	価格未定	秋
SLG	シムシティ2000(仮称)[イマジニア]	価格未定	秋
ACT	ストラグルハード(仮称)[イマジニア]	価格未定	秋
ACT	飛龍の拳ツイン [カルチャーブレーン]	価格未定	秋
ETC	プロ麻雀 極64 [アテナ]	価格未定	秋
ETC	HEIWAパチンコワールド64 [ショウエイシステム]	価格未定	秋
RPG	魔法世紀エルテイル(仮称)[イマジニア]	価格未定	冬
SPT	新日本プロレス闘魂炎導 [ハドソン]	価格未定	—
ACT	スーパーロボットスピリッツ [バンプレスト]	価格未定	—
SLG	超時空要塞マクロスAnotherDimension(仮称)[トミー]	価格未定	—
ACT	デュアルヒーローズ [ハドソン]	価格未定	—
RCG	レブ・リミット [セタ]	価格未定	—
	'98年発売		
SLG	シムシティ64〈64DD対応〉(仮称)[任天堂]	価格未定	3月

※RPGはロールプレイング、SLGはシミュレーション、ARPはアクションロールプレイング、SRPはシミュレーションロールプレイング、ACTはアクション、STGはシューティング、ADVはアドベンチャー、SPTはスポーツ、BDGはボードゲーム、RCGはレース、PZLはパズル、ETCはその他のジャンルを表しています。また、新しく発表されたゲームタイトルは赤い文字に、発売日に変更のあったものは青い文字になっています。

メーカーアナウンス

注目の最新情報満載!!

今週から新しくなったこのコーナー、新たに『メーカーアナウンス』と名を変えてお届けする。メーカーから出てくる最新情報を、どんどん紹介するのでぜひチェックしていただきたい。進化するゲームに合わせてページも少しずつ充実していく予定なのでよろしく。

きまぐれマイベイビィ

PS		
	プレイステーション	ボードゲーム
	アクセラ　12月発売　5800円(予価)	

見事、かわいい娘に育ててあげよう!!



◆出生届の提出画面。いわば、ゲームの最初の設定画面だ。かわいい名前をつけてあげよう。

どんな娘に育つのだろう



◆ステータス表示画面。どんな娘に育っているのかひと目でわかるようになっている。いい子に育つかな?



◆自分の娘が手料理を作ってくれるシーンだ。火の扱いには気をつけて。ハラハラしながらもやっぱり嬉しい?

アクセラから発売される育成型ボードゲーム。ボードゲームをしながら、自分の娘を育てていくという内容だ。もちろんボードゲームなので、数人で楽しむことができる。しかも、マルチタップなしでも4人までのプレイが可能となっているのだ。また、性格付けされたコンピューターを相手に遊ぶことも可能となっている。ルールの基本は通常のすごろくとほぼ同じ。ルーレットによって出た目で進み、さまざまなイベント、ミニゲーム、習い事などをこなしていくことによって娘が成長する。娘が22歳になるまで見守っていくことになっていて、ゴールした時には娘のその後がエンディングとして紹介される。

娘の性格は大きく分けて6種類。アニメーションは総数2300枚以上、イベントシーン250以上を含み、ビジュアルが非常に豊富。育てた娘の姿をアルバムモードにとっておくこともできる。友達と親バカ度を競うのも楽しい。

用意されているマップは〝さっくり〟〝ゆっくり〟〝じっくり〟の3コース。それぞれ平均プレイ所要時間が異なり、時間の長さを調節できるようになっている。

年末年始に楽しんでもらいたい1本だ。

幻世虚構・精霊機導弾

PS		
	プレイステーション	シューティング
	ソニー・コンピュータエンタテインメント　冬発売　5800円	
	ガンコンハイパーブラスター対応	

期待の超ガンシューティング登場!!

ソニー・コンピュータエンタテインメントから、期待のガンシューティングが登場する。今までになく重厚なストーリー、世界観を持った内容のようだ。

物語は、旅人が遺跡の崩れかけた壁画に触れて過去の出来事を知るところから始まる。300年前に存在した王国では、精霊の力を扱える種族〝スキカ〟が機械につながれ、利用されていた。しかし、2人のスキカが自分の意思を取り戻し、自ら精霊の力を撃ち出す〝聖銃〟と化して王国の支配に立ち向かう。

ゲームはオートスクロールで進行。威力、連射能力、攻撃範囲の異なる3種類の武器を使い分けることができる。また、敵を連続破壊して高得点を得るコンボシステムや、各ステージで手に入れたスコアを自由に得点と経験点に割り振ることができるトレードオフシステムがある。



◆巨大な建造物が眼前にそびえ立っている。太陽の光も再現され、美しい効果をかもしだしている。

◆ペンダントだろうか、2つ合わせることができるらしい。どのような意味を持っているのか?





◆幻想的な情景だ。アニメーション監督はりんたろう、ビジュアルデザインは米田仁士が担当する。

迫る強大な敵を迎え撃て!!



➡左下すみの三角形が武器を表している。画面中央に見える四角はやはり照準だろう。

シムシティ2000（仮称）

N64	ニンテンドウ64	シミュレーション
	イマジニア　秋発売　価格未定	

あの名作の移植決定

世界的にヒットしたシミュレーションゲーム『シムシティ2000』がついにニンテンドウ64に移植される。プレイヤーは都市の市長となって、市民たちの要求を満たし続けなければならない。市民たちの希望は果てしなく続く。そしてまた、市長の仕事も果てはない。ニンテンドウ64だけの新システムも搭載する予定なので、期待が持てそう。



⬆果てしない成長を続ける都市。心の平安を求める市民の要求に終わりはない。

市長はさまざまな施設を建設し、市民の生活の向上に勤めなければならない。まず電力と水道を整備し、道路をつくり、住宅地を造成し、消防署、警察、病院を建て……。住みよい街を作るため市長は今日も頑張るのだ。

マルチレーシングチャンピオンシップ

N64	ニンテンドウ64	レース
	イマジニア　冬発売　7900円	

イマジニアがニンテンドウ64で送りだすレースゲーム。コースの分岐が楽しめるシステムになっていて、走りながらオンロード、オフロードの両方を楽しむことができるのがポイント。コースの分岐のどちらに進むかを選択することにより、オフロード、オンロードを選ぶことができるようになっているのだ。さまざまな状況、コースが用意されているので、すべてを攻略するのはなかなかたいへん。一生懸命にドライビングテクニックを磨いて、全コース制覇に挑戦しよう!!



⬅右ハンドルをきってかわせ!! ライバルの車のチェックもなかなか厳しいぞ!!

テクニックを最大限に磨け!!



⬅トップの座を目指して爆走するマシン。誰にも負けないテクニックを身につけて突っ走れ。

マッドパニックコースター

PS	プレイステーション	アクション
	博報堂　11月20日発売　4800円	

スピード過剰!! スリルは満点!!



博報堂が送る新作アクションゲーム。ジェットコースターがモチーフになっている。コースから外れないよううまく操作しながらモンスターや罠をかいくぐっていく。無事にコースを3周できればそのコースのボスとの対決になる。

絶叫マシンさながらのスピード感がこのゲームの最大のウリ。雪山や摩天楼を舞台とした個性的なコースは起伏に富んでいて、楽しめるものばかり。ユニークなストーリー展開やＢＧＭも注目のしどころだ。アクションゲームとしても操作感覚にこだわっていて、アクションゲームの苦手な初心者でも楽しみやすいようになっている。

坂本竜馬・維新開国

PS / SS	プレイステーション／セガサターン	シミュレーション
	キッド　12月発売（PS）／1月発売（SS）　4800円	

幕末の思想統一を!!

日本の思想家たちが熱弁をふるい、いくつもの思想が群雄割拠した幕末から明治維新の時代を舞台としたシミュレーションゲーム。思想による日本統一が目的となっている。パソコンからの移植。登場するキャラクターは500人以上。選び取った選択肢によっては史実と異なる展開も見られる。また、ガトリング砲など当時の新兵器が出現することも。知名度をあげてより有力な人物に近づくのがコツ。


⬆ステータス画面。いくつものパラメータがあることが分かる。しかも、登場人物は500人以上にも及ぶという。

⬇歴史にもとづいたイベントも多数発生する。だが歴史が変わることも……



新着情報

メカの戦いが熱い!! といえばあのソフト

秋の東京ゲームショウも終わってようやく一段落したかと思えば、早くも次なるAMショーが開催されている。今回のAMショーでは、気になる大作、新作が多く発表されているらしい。特に気になるのはやはりセガ関連。セガだけあって、今回もなかなか楽しめるラインナップのようだ。最大の目玉とも言えそうなのは、なんといっても『バーチャロン2』だろう。前作の評価がかなり高かったこともあって、その出来栄えについては世間のゲーマーからかなりの期待がかかっている。現時点で編集部に入ってきている最新情報によれば、その完成度は決してゲーマーの期待を裏切らないとのこと。そう聞けば、読者のみなさんはまずます首を長くしてプレイ出来る日を待ち望むことになるだろうと思う。だが、『バーチャロン2』巻でプレイできるようになるにはまだまだ時間がかかりそう。ゲーマーにはもう少し待ってもらわねばならない。

メカ好きのためにはもう一つ情報あり!!

そして、今週はメカ好きの人に嬉しい情報がもうひとつ。プレイステーション用ソフト『装甲機兵ボトムズ』の情報が入ってきたのだ。独特のダークな雰囲気で人気を博したテレビアニメを完全ゲーム化。テレビで放映された全52話を、前編、後編の2つに分けて完全に再現する予定らしい。

全体は大きく10ステージに分かれ、クリア条件がそれぞれ異なっている。敵の全滅、護衛、バトリングなど多彩なミッションがプレイヤーを待ち受けている。シナリオ監修はTV版の監督でもある高橋良輔監督だというから期待できそう。

ローラーダッシュ、アームパンチなどの独特のアクションがいかに再現されるか、楽しみだ。自機のセッティングも細かく設定が可能。敵の武器を奪って弾薬補充もできる。'98年3月の発売予定、予価で5800円だ。

星占いdeランキング

9月28日(日)→10月4日(土)の運勢　占い：COCORO COMPANY／イラスト：あさみかよこ

ポイントは、100ptを最高として、各星座の今週の運勢を評価、採点したものです。順位はそのポイントの高い順に従ってランク付けしたものです。

第1位　先週3位　95pt　蟹座
6月22日～7月22日生まれ



全体運　今週のあなたは大活躍！　あなたの実力が正しく評価されて、昇進の可能性がありそうです。会議では積極的に発言してみよう。
恋愛運　諦めないことが肝心。少しくらい困難な恋でも強引に押し切ってみると成功しそう。
金運　貯蓄を始めると運気が好転します。

第2位　先週4位　91pt　双子座
5月22日～6月21日生まれ



全体運　運勢は好調です。仕事も勉強も大きなトラブルもなくスムーズに事が運びます。友人や同僚からの信頼度もアップするでしょう。
恋愛運　魅力的な女性と出会いそうな予感。相手はあなたよりも上手なので細心の注意を。
金運　泡銭は所詮なくなるものと思って。

第3位　先週7位　87pt　射手座
11月23日～12月21日生まれ



全体運　運勢は好調です。遊びと仕事の時間を友好的に使えば、更に運勢は上昇します。
恋愛運　恋を探している人はなるべく人の集まる場所に出掛けてみて。出会いの予感あり。
金運　衝動買いの暗示。計画的に使わないと後で財布の中身がカラッポってことにも。

第4位　先週10位　81pt　山羊座
12月22日～1月20日生まれ



全体運　努力が報われる暗示あり。能力が認められるものの、ライバルの妬みもすごそう。でも、控えめな態度を心掛ければ大丈夫です。
恋愛運　あなたの自己中心的な態度に彼女がウンザリしてしまうかも。思いやりを大切に。
金運　趣味にお金をかけてみよう。

第5位　先週1位　76pt　蠍座
10月24日～11月22日生まれ



全体運　まずまずの運勢です。仕事も勉強も難なく事が運びそう。ただ対人関係では注意が必要。あまり人を信用しすぎない事がポイント。
恋愛運　いつまでもいい人でいると本当にそれだけで終わってしまうかも。強引さも必要。
金運　掘り出し物を見つける暗示アリ。

第6位　先週9位　74pt　牡牛座
4月21日～5月21日生まれ



全体運　信じる事が大切。大きな壁にぶつかる暗示がありますが、運勢は好調なので焦らずに落ちついて対処すればきっとうまくいきます。
恋愛運　軽薄な態度が運気を下げます。誠実さを心掛けていれば良い展開が期待できそう。
金運　買い物運あり。頻繁に出掛けて。

第7位　先週11位　71pt　天秤座
9月24日～10月23日生まれ



全体運　充実した日々を送れる一週間になりそう。少々寝不足でもフットワークを軽くしていろいろな場所へ出掛けて。運が上昇します。
恋愛運　気になっている相手がいるなら思い切って誘ってみては？　後悔先に立たずです。
金運　友人との貸し借りはトラブルに。

第8位　先週2位　67pt　牡羊座
3月21日～4月20日生まれ



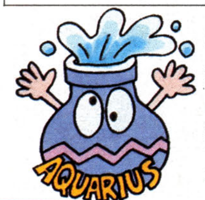
全体運　家庭内でトラブルが発生しそう。仕事が忙しくても家族への気配りは忘れないで。風邪をひきやすい暗示があるので注意が必要。
恋愛運　恋人への隠し事は後で思わぬ方向に発展する恐れが。フリーは出会いの予感あり。
金運　好調ですがギャンブルは避けて。

第9位　先週12位　64pt　乙女座
8月23日～9月23日生まれ



全体運　勉強や仕事が忙しくなりそうな暗示。休める時に休んでおかないと後々で困ることに。体調が崩れやすい時期なので充分に注意を。
恋愛運　昔の彼女や思いを寄せていた女性との再会の予感。再び恋が復活するかも……。
金運　交際費がかさみそうですが大丈夫。

第10位　先週5位　57pt　水瓶座
1月21日～2月18日生まれ



全体運　勉強や仕事で強力なライバル出現しそう。相手の事が気になってケアレスミス続出に……。周りはあまり気にしないことが大切。
恋愛運　努力してもうまく行かない恋は諦めた方がいいかも。新しい出会いに期待して。
金運　思わぬ臨時収入がありそうです。

第11位　先週6位　49pt　魚座
2月19日～3月20日生まれ



全体運　初心忘れるべからず。有頂天になっていると、同僚や友人に先を越されそう。自分の実力を過信しないで地道に努力をしてみては。
恋愛運　恋人と小旅行に出掛けてみて。お互いをよく知ることでより一層愛が深まります。
金運　ヘソクリがバレそう。注意が必要。

第12位　先週8位　45pt　獅子座
7月23日～8月22日生まれ



全体運　何をやっても上手くいかない時。たまには休息も必要です。週末は部屋でゆっくり過ごそう。心身ともにリラックスできます。
恋愛運　恋人と揉め事が絶えない暗示あり。回答を急がずに、少し距離を置いてみては？
金運　安定していますが無駄使いは×。


SEGASATURN
疾風怒濤!「桃太郎道中記」発売記念
キャンペーン
粋でいなせな御宝(おたから)獲得祭
グェへへへ～コイツが欲しけりゃ応募しな!
byボンビー大魔王
御宝その弐 オリジナルALBA SPOON 合計100コを大放出!!
バンド部分に2タイプのデザインを施した「桃太郎道中記」オリジナルモデルだ!!
06.タイプ……25名
07.タイプ……25名
08.タイプ……25名
09.タイプ……25名
06 07 08 09
※デザインなど多少変更する場合があります。ご了承下さい。
レアなアイテムを大放出!! 抽選で合計200名に御宝(おたから)が当たる!!
御宝その壱 プレミアシューズ 合計100足を大放出!!
01.イエローグラデ'95 SCモデル……70名
02.白黒ボーダー'95 SCモデル……5名
03.エアーズームフライト'95……10名
04.ノモマックス……10名
05.エアージョーダン・イレブン…5名
※賞品の仕様は一部変更となる場合があります。ご了承ください。
※写真はイエローグラデ'97 SCモデルです。
実施期間 '97年9月25日(木)～11月30日(日)(当日消印有効)
応募方法 「桃太郎道中記」の取扱説明書についているキャンペーン応募券を切り取り、官製ハガキにテープで貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・性別・電話番号・それぞれのコースのご希望賞品の番号を明記の上、キャンペーン事務局までお送り下さい。("御宝その壱"をご希望の方は、必ずサイズを記入して下さい。)
宛先 〒101-91 神田郵便局191号 「粋でいなせな御宝獲得祭キャンペーン」事務局係
抽選発表 厳選な抽選の上、賞品の発送を持ってかえさせて頂きます。※賞品の発送は12月末ぐらいになります。
お問い合わせはキャンペーン事務局 TEL03-5280-5844まで 受付時間 9～17時(土・日・祝日を除く)
HUDSON®
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
セガサターン専用ソフト
桃太郎道中記
9月25日(木)発売 価格6,800円(税別)

スピードを、語り継ぐ。

1957年4月、高度成長期の幕開けと共に、スカイラインは誕生した。
国内の道路整備が進み、乗用車に高速走行の安定性が要求されていた時代。
これに応えるべく、最新技術を持って開発されたのである。
そして、スカイラインの血統は、モデルチェンジを重ねる度に、
新たな世代へと受け継がれていった。
誕生から40年、伝統の「走り」が蘇る──。



初回特典
歴代スカイライン ポストカードプレゼント

初回出荷分をお買いあげの方に、歴代スカイラインポストカード（9枚組）とフォトフレームのセットをプレゼントいたします。
※プレゼントはなくなり次第終了とさせていただきますので、ご了承ください。

クイズで当たる
スカイラインGT-R（R-33）プレゼント



下記のクイズにお答えのうえ、どしどしご応募ください。クイズの正解者の中から抽選で1名様に「スカイラインGT-R」をプレゼントいたします。

クイズ：エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社から発売される、本格的ドライブシミュレーションゲームの名前は？
「NISSAN Presents ○○○○○○○○○ スカイラインメモリアル」
（○に当てはまる言葉をお答えください。）

ヒント：「NISSAN Presents オーバードライビン スカイラインメモリアル」は、歴代スカイラインが登場する、本格的ドライブシミュレーションゲームです。

応募方法：パッケージ内の応募ハガキまたは官製ハガキに、クイズの答え、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、下記の宛先までご応募ください。
宛先：〒160 東京都新宿花園郵便局留め
OVER DRIVIN'「GT-Rプレゼントキャンペーン」係
締切：平成9年11月末日（当日消印有効）
発表：当選者には弊社より直接通知いたします。

●当選後の権利の譲渡、換金、他の賞品への変更はできません。●賞品の受け渡しに関しては、車庫証明が必要となります。●当選者が20歳未満の場合は、賞品の受け渡しの際に保護者の方の同意が必要です。●登録時に必要な本体価格以外の保険料、税金、その他一切の諸費用は、当選者の負担とさせていただきます。


2000GT-B/S54B3


2000GT-R/RGC-10


2000GT-R/KPGC-110


2000TURBO GT-ES/KHGC-211


2000TURBO RS-X/KDR-30


2000GTS-R/EHR-31


GT-R/KBNR-32


GT-R(NEW)/BCNR-33

NISSAN PRESENTS **OVER DRIVIN'**

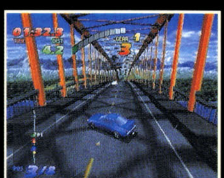
SKYLINE MEMORIAL

オーバードライビン　スカイラインメモリアル



ドライビングシミュレーション
10月2日 発売
標準価格 **¥5,800**（税抜）





歴史に残る、名車たちの競演。

■スカイライン歴代 8 モデルを完全シミュレート
■エンジン特性やブレーキバランス、コクピット形態に及ぶポテンシャルデータに基づき、実車のドライビング感覚を忠実に再現
■レース中、4 種類の視点を変更可能
■各車の実写映像を収録。ナレーションによって性能を解説
■リプレイ機能搭載。7 種類の視点で、レースのハイライトシーンを再生
■画面分割による対戦プレイ可能

●ナレーション：古谷徹

ELECTRONIC ARTS™

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F
製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係　TEL.03-5436-6400(受付時間11:00～17:00／月～金・祝日休)

tvGamer '97 10·10

1997年10月10日発行每週金曜日発売
第1巻第26号通巻26号
1997年8月1日第三種郵便物認可

株式会社アクセラ

発行人 小島文隆 編集人 塩崎剛三 編集長 水野震治
〒153 東京都目黒区青葉台3—1—12 TEL.03-3464-8222（編集部）03-3464-8285（販売部）03-3464-8275（広告部）

特別定価230円 本体219円



雑誌 23642-10／10 Printed in Japan 大日本印刷 ©アクセラ 1997

T1123642100231